电脑应用和娱乐的第一选择

总第174期

大众软件 13

Popsoft



2004年 半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P45

Windows Media Player 10

Windows Media Player将不再作为单纯的媒体播放器出现，而将成为管理网络和移动设备的综合数字平台。



P61

个人电脑升级指南2004

与往年相比，今年的这份指南更值得期待——面对各种应用环境和需求该怎样升级，升级的代价是什么，升级的好处在哪里……



P118

平凡人的终极战队

自从有了“电子竞技”这个概念，国内外的战队数量呈几何级数型增长，而他们之中绝大多数是由普通玩家组成的。



P143

《天使恋曲》全结局攻略

籍由主角与4位女孩的互动关系最多可玩到8个不同结局，而本作的重头戏还在穿插于游戏之中大量的音乐和歌曲。

ISSN 1007-0060





智冠电子(北京)有限公司 插画家 德珍
以武侠沟通与世界互动
互动
武侠
www.wuxiaonline.com
互动武侠的世界，充满了历史、科幻、侦探、推理与幽默，
丰富的内涵让本身有了更多可能性及发展空间，
公理正义在人们心中不断传承。
《互动武侠》等你主宰，6月19全面内测，限量帐号各大论坛提前抢注
一款开创历史的N-RPG游戏即将向你的硬盘袭卷而来
畅游武侠的无边世界，人与人的真实互动，要当大侠就一定要成为其中的一员！
面纱的后面是神秘的，N-RPG的答案由你主宰。
次世代N-RPG的进化与新电子服务平台的诞生www.wuxiaonline.com

捡钱包

捡钱包也能发大财！

- 拍卖钱包：每天 18 点到 22 点，每小时拍卖一次钱包。您要用赚来的金币来对钱包竞价。每个钱包内有 100 到 1000 元不等的现金。每轮拍卖结束时，出价最高的人获得这些现金。
- 赚取金币：1. 猜宝箱内的金币数，系统每次会提示您猜的是大或小。猜对了就可以得到宝箱内的金币。
  2. 猜色子的大小，先选择押多少金币，猜中后得到 2 倍金币。
- 领奖方法：您用得奖的手机拨打客服电话，提供您的姓名、身份证号、银行帐户。我们在每周一汇出奖金。
- 游戏费用：没有包月费，接收信息每条 0.2 元，无须退订，不发不收费。
- 进入游戏：发送短信 9 到 916033

这是个很好玩的游戏，您何不花费几角钱，尝试一下呢？发送短信 9 到 916033





大型互动短信游戏，玩家可以体验到在旧上海滩发生的各种冒险刺激的故事。发短信 32 到 916032 即可开始你的传奇人生。（资费：**10** 元／月）



每周将选拔出全国最聪明的人，冠军还将获得 5 千元的现金大奖！发送短信 0 到 9160780 即刻参加。（资费：**10** 元／月）



大型恋爱交友游戏，给你认识异性的机会！发送短信 7 到 916017，开始属于你的美丽情缘吧！（资费：**10** 元／月）

历时三年呕心沥血欢乐星空第一星

真·封神演义

- 自制 3D 奇幻动作多结局 ACT 巨作
- 媲美 PS2《真．三国无双》，PC平台新体验
- 独步天下的五大系统：五行技能、武器多样化、马车系统、法宝系统、角色多样化
- 国人自制 3D 引擎，魅力惊人体现
  - A.「细」惊人的人物成像
  - B.「大」超大规模战斗
  - C.「快」畅快的人物动作
  - D.「动」细致的人物贴图
  - E.「炫」目炫神迷的特效
  - F.「壮」壮观华丽的场景
- 深入人心的剧情、高自由度游戏路线、游戏节奏顺畅明快、直觉式操作接口、纸娃娃武器装备系统、超越传统的人物系统、最新技术制作的顶级声光、摄人心魄的场景、超大量的招数动作、实时战斗随遇随战、声势浩大的作战场面、绝招、法术、合力技

经典是玩出来的!!!

- 极度稀缺真金白银亲情奉献珍藏版，全国限量2004套，内含物品：游戏音乐、开光制作过程光碟，图示四大银制护身物品。来自高山佛教国度尼泊尔手工制作西藏大昭寺活佛开光。（仅限以下媒体读者订购：大众软件、家用电脑与游戏、游戏天地、新浪网、游戏基地），定价：恒星太阳价198元。



诚征全国经销商







北京欢乐星空科技有限公司
北京海淀区上地信息产业基地信息路1号国际创业园1号楼2305#
电话：010-82895428 82895429 传真：010-82895428
网址：http://www.hsfgame.com 邮政编码：100085

标准版 69元 恒星太阳价



足球系列游戏全球销量遥遥领先！

6月15日已上市
建议售价:69元
现在就去抢购！

EA SPORTS™

FIFA FOOTBALL 2004

无球控制
拥有FIFA 2004提供的无球控制系统，可以控制不止一名队员，召集铲球，呼喊队友往空当跑位。

塑造自己的辉煌
18个联赛，350个队伍，10000名球员，在多年职业生涯模式中接受挑战吧。

*** 体验完美在线游戏**
全世界范围内的一对一比赛，创建和参加在线锦标赛，通过EA SPORTS消息发送系统快速寻找在线游戏玩家，让你的脚在球场上说话吧。





本产品带有镭射防伪标志，谨防假冒。





美国艺电有限公司北京办事处
地址：北京市东三环北路2号南银大厦1812室（100027）
电话：010-64100888 传真：010-64108882
网址：www.ea.com.cn

总经销：北京游戏之星软件有限公司
地址：北京市海淀区北三环西路科技会展中心B座10A（100086）
电话：010-62120800/62120801/62110877/62110878 传真：010-62110877-213
网址：www.gastars.com

* EA保留对于这个产品提示90天后取消EA SPORTS在线服务的权利。



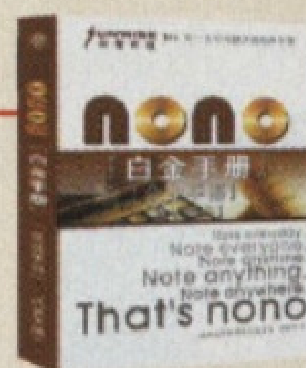
主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
社　　长　高庆生
总　　编　高庆生

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
　　　　　杨立 李江 安昌健 曹阳
专题记者　汪铁 郭都 张宇
　　　　　李刚 王翠 杨旸
美术总监　祁津忆
本期责编　曹阳
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京和平门邮局3056信箱
邮政编码　100051

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话　010-88118588-8000
传　　真　010-88135604
发 行 部　陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 尚丽俐 毛森 余威
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者服务部　晶合时代软件技术公司
　　　　　张友利（总经理）
电　　话　010-82634092
邮发中心　010-88118588-5006
广告许可证　京崇工商广字第0036号
出版日期　2004年07月01日
零 售 价　人民币 6.80元
　　　　　港　币 20.00元
　　　　　美　元 4.95元
　　　　　新加坡元 9.00元





专题企划

晶合通讯

前线地带

锋利的盾

攻城略地

籍由主角与4位女孩的相处关系最多可玩到8个迥然不同的结局。游戏画风走清纯唯美路线，日本人气插图画家成濑
挥洒其清新淡雅的笔触绘制了大量CG，而游戏的重头戏还在穿插于游戏之中大量的音乐和歌曲，玩家需要利用键盘
符德鲁琴为女主角伴奏，玩法和跳舞机相仿，成功的演奏可增加女主角的好感度和评价。完成游戏剧情后，玩家还可
戏主选单的“Free Play”大展身手，其中特别收录了工画堂系列名曲，如《天使演唱会》、《小魔女帕妃》系列等

在线争锋

5月29日上午9时，CPL 2004夏
赛中国赛区决赛正式打响。新
GBR战队得到CPL美国总部的
可，前来参加中国赛区决赛，
有些始料未及。国内众多强队
了分赛区预选赛的洗礼之后
海，征尘未洗，尚对GBR一无
作为中国CS界元老之一的张然
的参赛抱有极大忧虑：“这是中
历史上所遭遇的最严重挑战……

《太阁立志传Ⅴ》真田10勇士人物卡入手技巧
醒的亡灵——TFT 1.15版骷髅海战术／NBA
2004王朝模式换人另析

游园惊梦

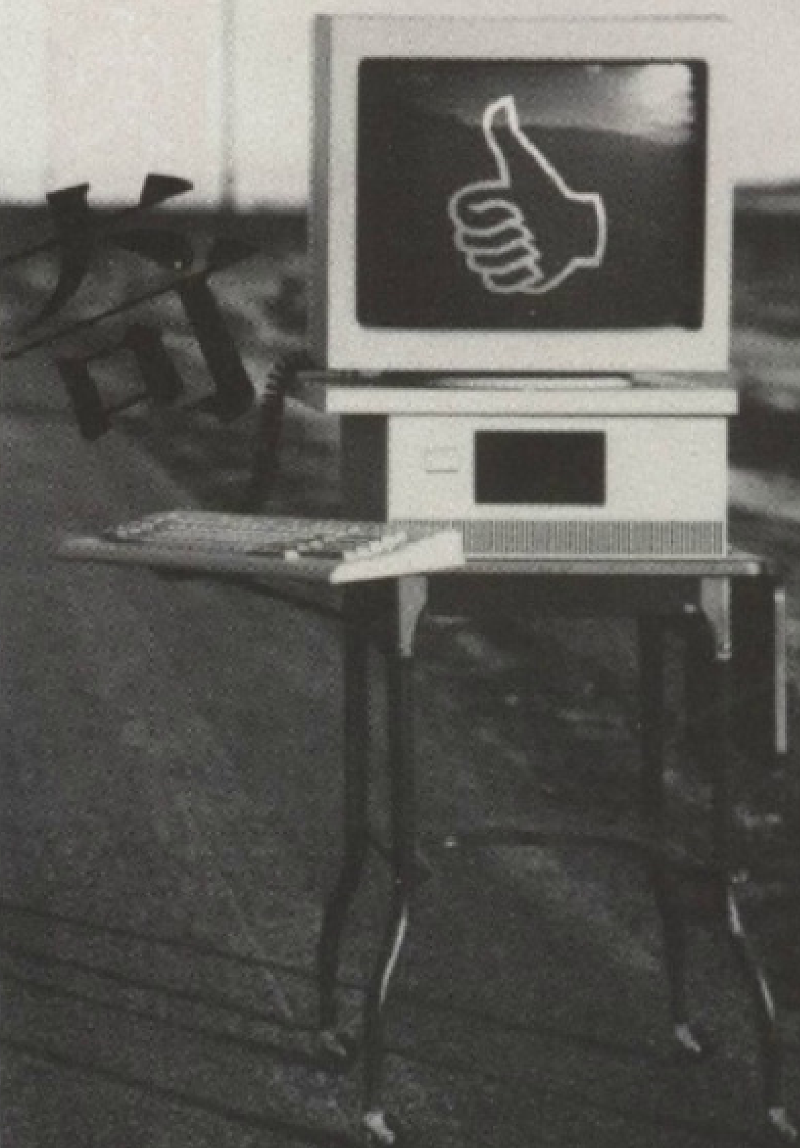
有字天书

《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》游侠完美官方繁体中文汉化包／《哈利·
阿兹卡班的囚徒》补丁／《天使恋曲》中文版补丁／《真实犯罪——洛城危机》
Ⅴ《太空堡垒》补丁／《神偷3——致命阴影》补丁／《奇灵王》中文版补丁／《
霸Ⅲ——冰封王座》游侠精选3C地图之一：3C+ORC+AI系列全地图包／《
霸Ⅲ——冰封王座》游侠精选3C地图之二：TFT NEW 3C系列全地图包／
争霸Ⅲ——冰封王座》游侠精选3C地图之三：变身英雄系列地图包／《魔兽
——冰封王座》游侠精选3C地图之四：特别版系列全地图包／《血腥尼诺》

《终极刺客——生死契约》官方超绝秘技／《终极刺客——生死契约》无敌作弊码一览／《终极刺客——生死契约》小
《铁血联盟Ⅱ》秘技集合

TOPTEN

身边的传奇



再次来到上海，虽然间隔的时间不长，但这些日子里，游戏圈里比较大的新闻却有不少，要说起对行业影响比较大的，恐怕还是盛大成功上市，股价一路走高这件事情。最近听说盛大又在给员工配股，据说工作一些日子的员工平均都可分到三千股，再乘以股价，当真是一夜豪富。

又想起在网上看到的一篇小说，虽然小说本身是写实体，但看内容怎么也该归结到玄幻一类，小说大意是一名大学生，是《热血传奇》中某区的沙城城主，线上风光无限，线下也是风光无限。大学毕业之后要找工作，在招聘会上看到盛大招人，于是先去轰掉提问题的小姐——我至今记得文章里的句子，大意如下：主角说："我请问你，传奇里人物最高可以到多少级？"小姐回答说："50级。"然后主角反问："那么我请问，对于一个在传奇里已经练到50级的人，你觉得他对这个游戏的熟悉程度是怎样的呢？"于是小姐溃败。叫来主考官，自然也被轰掉，然后他就进了盛大，从基础策划一路轰到陈天桥面前，当然这作者还算有良心，知礼节，没把陈天桥一并轰下，不过看作者的志向，唐骏的位置倒有些危险。抛开这些不提，小说最后的结尾是作者在大会议室里面对着盛大一干高层侃侃而谈，面前是复杂的英文幻灯片演示，盛大的高层们为这个牛犊的能力而震惊，情不自禁地鼓起掌来，初升的太阳照在浦东张江高科技园区上，也照亮了主角得意的脸。

对于线上风光无限，线下也是风光无限这件事情，我还有点想说的，最早的网络小说通常的调调是线上风光无限，线下灰头土脸，后来写的人多了，大概觉得不过瘾，干脆改成两处通吃，现在的趋势则是现实生活比线上生活还风光，而且写到第二章就忘了线上生活，一股脑地在现实生活中胡天胡地。我看这类小说时的心情可就应了一句古话：此时此刻难为情。当然，人不能忘本，这种小说我也写过，所以现在想起来才会难为情。

让我们把话题扯回到盛大来，我在2001年左右采访过陈天桥，在当时，他和盛大都被埋没在无数的韩国游戏代理公司中，他本人当时似乎也并不穿着西服或把头发搞得很光滑。那次似乎是他例行拜访，我们在会议室里聊天，他说着我在各种场合听到过无数次的话——我们的游戏很优秀、我们的技术很强大、我们的服务很贴心什么的，临走时我们很客气的交换名片什么的，总之这种人在我的记者生涯中每周大约要见三四个，也并没什么特别。再后来，过了两年，他的身影就须得仰视才见了，当然，我本身不太喜欢现下的网络游戏，当听说他被选进胡润榜的时候就被吓了一跳，现在大家则猜测如果盛大股价能够一直坚挺，则明年陈天桥可能成为大陆首富。

这事听上去真的很振奋人心，我的意思是，看着几年前还和你一样遭受不被人看重的家伙突然变成一个强者，除了一点点嫉妒，总该还有点为这个行业扬眉吐气的快感，不管怎么说，我的MSN上总算有了几个百万富翁了。

我们曾经向身边的人拼命解释说网络游戏多么好，为我们开创了一个新的天地，帮我们体验另一种生活，但他们不屑一顾，或只是敷衍般的点点头。然后，当我们对他们说，这是一个几十亿的大市场，他们的目光就亮了起来，然后赞叹说："多么有活力的一个行业呀！"

King@popsoft.com.cn
再次完成于上海


冒险岛
ONLINE
mxd.poptang.com



韩国釜山IT企业二次来华洽谈

■本刊记者 冰河

6月初，韩国釜山信息产业振兴院继2003年12月组织企业来华集体洽谈商务合作之后，再次组织企业集体寻求合作。由于此前中国有关部门宣布将对进口的韩国网络游戏作品进行严格审批，本次双方的洽谈没有以往那种过于热烈的气氛。韩方共有10家IT企业来访，而中方参予洽谈的企业则有50余家。双方商讨合作的项目主要涉及图形动画设计制作、手机游戏及移动影像服务等，洽谈会上甚至出现了一家船舶设计制造自动化的相关企业。本刊记者会后专访了组织企业来华洽谈的韩国釜山信息产业振兴院院长张世卓博士。

《大众软件》：你好，很高兴再次看到韩方组织企业来华洽谈。请问上次的洽谈有什么成果？

张世卓：去年年末的洽谈取得了不错的效果，有几家中方企业同韩方签订了游戏代理运营的合同。此外，中国联通也采用了我们带来的一些作品，相信中国的消费者很快就能享用到这些成果。

《大众软件》：相对上一次来华的企业，此次参予洽谈的企业类型发生了很大的变化，能不能解释一下原因？

张世卓：原因比较多。首先考虑到上次来华洽谈的内容，釜山地区游戏设计制作企业的作品基本上已和中方见面了。如果有合作的可能，上一次也差不多都已进行了。因此，这次在组织来华洽谈时就特别注意，挑选了一些与上次类型不同的企业。其次，中国方面越来越严格的进口审查也使得网络游戏作品的合作有些困难，网络游戏相关企业的积极性并不高。最后，我们希望釜山地区企业与中国能够有越来越广泛的交往与合作。来华的企业不仅担负着进行商务合作的任务，还有让中国消费者和企业了解韩国、了解釜山的责任。考虑到这些因素，此次来华的企业并没有带来很多成型的作品，而是重在进行技术演示和经济结构的说明。从会场气氛来看，双方的交流更加平和，没有商务洽谈那种紧张的感觉。

《大众软件》：刚才提到了中国的进口审批限制，请问韩方对此有何看法？

张世卓：我们理解中国的做法，保护民族产业的成长壮大，我们从前也曾经这样做过。所以现在韩国国内消费品中，中国的产品达到了很惊人的比例，特别是高科技产品。此次来华洽谈的企业不仅带着产品，更多的是带着技术来访问，希望中韩双方能够进行技术上的交流与合作，一起发展壮大。不过我们也要说，中国进行的审批有些过分严格，虽然初衷是为了保护自己的民族产业，但是如果本国的企业缺乏有效的竞争，长期发展下去只能得到相反的结果。希望中国方面能够对此政策有所调整，在中韩双方的深度合作上给予足够的便利，以达到双赢。P

半月聚焦

儿童论坛畅谈网络治理

“六一”国际儿童节之际，央视青少中心策划并推出了以“儿童·消费”为主题的CCTV首届儿童论坛。来自全国各地的儿童代表，就与他们日常生活、消费密切相关的网络安全、手机使用等方面存在的问题发表了看法，并提出了建设性意见和改进措施。来自全国各地的儿童提案发言人，就分主题的相关内容作了具有儿童特色的情景式主题发言；由消费领域专家、政府管理部门人员组成的特邀代表接受咨询。在经过激烈辩论和研讨后，由提案发言人向论坛主持人提交了修改建议，发表了题为《我们的声音》的建议书。这充分体现了现代中国少年儿童勇于思考、大胆质询的特征。

2004中国网吧经营发展高峰论坛会在京举办

由网络文明工程组委会主办、北恒传播机构承办的首届“2004中国网吧经营发展高峰论坛会”于2004年6月18日在北京举办。本届论坛会的主题是“诚信守法、共建绿色网吧”；举办目的是响应中央“建设网络文明”的号召，宣传贯彻《互联网上网服务营业场所管理条例》，配合国家对网吧的清理整顿工作，引导网吧诚信守法经营，共同营造良好的网络文化环境。除北京外，论坛会还将在上海、广州、沈阳、济南、杭州、武汉、成都、重庆、西安等城市举办。

投资与合作

IONA首席执行官访华



6月3日，集成解决方案供应商IONA科技公司CEO泓科智博士，作为中国工程院的特邀嘉宾，参加了中国工程院建院10周年庆典活动。泓科智表示，中国非常重视信息和软件产业的发展，对实现下一步可持续发展目标具有重大的战略意义。中国政府把软件产业作为重点产业之一，近几年相继出台了许多优惠政策，鼓励软件企业的发展及产品出口。此外，中国还拥有优秀的教育培训体系及丰富的软件工程人才资源，为中国软件产业的发展提供了良好的机遇。

Array Networks携手中国联通

6月1日，美国Array Networks公司宣布，向中国联通公司提供Array TM网络应用性能加速产品；利用TM系列N+1集群技术，为中国联通短信网关以及CDMA 1.X网络基础服务提供解决方案，以使中国联通能在我国传统的五一、国庆、春节等节假日短信需求高峰期顺利提供电信服务。Array TM系列应用性能加速解决方案，可根据联通服务器的负载情况，决定将流量分担到哪一个服务器，以保障每个用户的请求都能获得最优的响应。

连邦网盟一周年庆典，10重大奖答谢启动

连邦网盟近日开始举办一周年庆典，并推出10重连环大奖系列活动。活动包括：1.评选TOP10代理商，赠送金牌代理商

第7届国际科技产业博览会在北京举行

■本刊记者 龙猫





2004年5月24日，第7届北京国际科技产业博览会在北京国际展览中心举行。此次展会吸引了国内外众多著名科技厂商，展览范围涵盖了消费类电子、通信技术、工业产品等多种科技领域，给广大消费者及厂商带来了一次内容丰富的科技盛宴。

牌匾；2.与优秀代理商正式签约，发放授权牌；3.新加盟代理商的首批预付款大幅下降；4.随机抽取给予金额奖励的新加盟代理商；5.给为网盟的发展提出有价值意见的代理商提供金额奖励；6.庆典期间，连邦网盟会不定时限量销售特价商品；7.给予订货额、发展直销商数量及销售领先的代理商金额奖励；8.庆典期间，随机抽取给予奖励的交易单号；9.代理商将有机会应邀前往北京连邦网盟总部参观连邦公司；10.庆典期间，网盟将派发各种会员卡、电影卡、邮箱卡、游戏卡、内测账号、虚拟物品等礼物。

“开启互联网下一个10年”发布会在京召开

6月1日，“中国互联网：下一个10年开启仪式和2004中国互联网大会暨《中国互联网发展报告（2003-2004）》发布会”在北京召开。国家信息产业部，行业协会和权威机构的专家领导以及代表互联网各领域的知名企业的领袖人物出席了会议。老牌电子商务代表8848及新兴电子商务代表搜易得IT数码商城的两位总裁吕春维、郭洪驰代表电子商务领域，向与会的互联网前辈、领导们赠送了节日礼物。会议在发布了《中国互联网发展报告（2003-2004）》后圆满结束。

“纳伟仕杯”音箱造型设计大赛

近日，迪斯尼公司与纳伟仕达成合作协议，纳伟仕成为迪斯尼米老鼠系列多媒体音箱的设计商、制造商和中国总经销商。与此同时，纳伟仕推出了“纳伟仕杯”米老鼠音箱造型设计方案大赛。大赛由惠州纳伟仕视听科技有限公司，香港德林有限公司主办。征集时间从2004年6月1日开始，7月15日截止。届时欢迎关注中国多媒体音箱领域，热爱设计事业，具有一定美术基础的各界社会人士与在校学生（包括港、澳、台）参加。活动详情请浏览其官方网站www.niveous-tech.com/index.php。

瑞星携手清华培养安全工程师

近日，瑞星公司宣布和清华大学信息学院达成合作意向，联手推出国内首个信息安全防范工程师培训体系。瑞星和清华将采取联合授课、联合认证的方式，清华大学信息学院的基础理论教育和瑞星的反病毒技术、服务经验培训将结合在一起；培训目标主要是以中高端的安全服务人才为主。不久的将来，手持清华和瑞星联合认证证书的高级反病毒工程师和网络安全工程师将出现在IT职场上。

互动娱乐专区闪耀2004高交会

2004年第6届中国国际高新技术成果交易会——计算机、通讯、网络、软件及数字化技术与产品展（高交会ComNet），为中国游戏人提供了一个展示自己实力的机会。本次高交会的“互动娱乐”专区，将涵盖娱乐软件、电视游戏机、计算机和游戏机附件、便携式游戏设备、在线娱乐产品、互联网产品、在线娱乐技术、网络服务设备、动画设计、软件及硬件制作、宽带娱乐技术及节目等多项内容，让每个置身其中的参观者都能全面而立体地感受到娱乐世界带来的感官震撼。

本刊独家专访：

加拿大电子娱乐界代表团将在京、沪两地访问



加拿大大使馆副领事陈恩卿女士

■本刊记者 生铁

前不久，记者从加拿大驻华大使馆得到消息，为促进加拿大电子娱乐业与中国同行的交流及其在中国的业务拓展，由加拿大大使馆组织的一个行业代表团将在7月22日～29日期间，在北京及上海两地举办技术研讨会及其他交流活动。作为中加两国电子娱乐业界这一级别的交流活动，这还是第一次。记者就此事采访了加拿大大使馆副领事陈恩卿女士。陈女士告诉记者，加拿大在信息通信产业、电脑软件、医学成像等诸多高科技领域都有很优秀的企业，很希望将这些方面取得的成果与中国同行分享。基于这一想法，自2003年秋季起，陈恩卿女士对中国的IT产业进行了一番考察，发现中国的游戏业是目前IT领域中最有潜力的。所以她希望从电子娱乐业开始，促成中加双方一系列的科技交流。在对参加此次活动的企业选择上是有侧重的，所邀请的中加两国企业在其所属业务领域均有所匹配——不仅仅是开发商，也包括发行商和技术提供商之间的交流。陈恩卿副领事还表示，使馆方面作为加拿大政府的代表，乐于从事推动加拿大企业在中国的发展以及帮助他们在中国寻找合作伙伴的工作。截止结稿时，已有多家加拿大电子娱乐企业确定参加此次活动，其中包括BIOWARE、DISCREET、NEXT LEVEL GAMES等公司。在代表团访华期间，我们还将就此事作出后续报道。

技术与服务

电子名片提价七成抑制抢注

6月18日，商之讯公司宣布，将大幅调整其主打产品电子名片（TraCQ）的价格。调价后，电子名片每用户的价格将从现在的300元/年变为500元/年，涨幅接近七成。同时，其产品功能也进行了升级并增加了系列增值服务。该公司表示，调高电子名片的市场价格，是为了平抑近期市场上出现的电子名片抢注现象。

百事灵移动硬盘主打安全性能牌

百事灵系列移动硬盘全部采用金属外壳，具有波浪式外形及良好的散热、减震作用；内部采用液压滚轴减震减压方式抗震，可承受560G外部冲击。百事灵宙斯盾加密移动硬盘使用实时物理层加密技术，采用DES（Data Encryption Standard）& TDES（Triple DES）加密方式。在加解密过程中，文件大小不会增加；不会出现修改编码或升级就占用硬盘空间的现象，不占用系统资源，较为安全可靠。

短信亮出绝对隐私

近日，由美通无线率先打造的一款叫《绝对隐私》的心灵伴侣型游戏，推向广大手机爱好者。它以“大型无线日记社区”为概念，通过向手机玩家提供集自己写日记、看他人日记、搜索日记和日记排行等众多功能，融合了大型日记社区、虚拟主持人、新辣资讯和聊天交友等内容于一体的交流平台。移动用户发600到1818，联通用户发600到9898之后，即可进入游戏，与其他玩家互动。

爱普生启动2004全国电脑城巡展

2004年6月7日至7月25日，爱普生（中国）有限公司在北京、上海、大连、武汉、成都、西安、广州、深圳8个城市，举办主题为“颠覆灵感，创意生活”的大型电脑城巡展活动，旨在向用户全面展示爱普生在数码影像领域的领先技术及全面解决方案。观众可现场体验爱普生R800、R210、R310、RX510等数码影像产品，并有机会在现场打印自己的数码照片。

产品与市场

金山发布WPS Office飚风版

6月9日，金山公司在北京举行了名为“强强联手，跨越激情”的新闻发布会，宣布推出《WPS Office飚风》跨平台办公软件。WPS Office飚风版既可以在Windows下运行，也可以在Linux下运行。该软件支持英特尔的超线程技术，还支持IBM的TTS语音朗读、机器翻译、中文简繁转换等功能。IBM、英特尔、中科红旗软件公司等金山公司的合作伙伴到场祝贺。国务院信息化办公室陈小筑司长、国家科技部高新技术司李武强副司长、信息产业部电子信息产品司丁文武副司长、IBM大中华区软件集团总裁宋家瑜等出席了此次发布会。

艾尔莎PCI-Express产品发布

6月初，在中国台北COMPUTEX展上，显卡厂商艾尔莎（ELSA）科技股份有限公司，发布了采用PCI-Express接口的全新系列产品。共包括两个系列：采用ATI RADEON X600/X300芯片的原生PCI-Express幻雷者X系列；采用NVIDIA GeForce PCX显示芯片的影雷者PCX系列，包括影雷者PCX 935、PCX 736和PCX 534。采用NVIDIA CineFX 2.0与NVIDIA Intellisample HCT等技术，支持DirectX 9.0、OpenGL API，提供高清晰度图像以及高级反锯齿功能。

星宇泉金星系列2009暑期上市



电脑机箱生产厂商星宇泉在暑期即将到来之际，向市场推出了金星系列2009新款机箱。该产品共有4个扩展槽，1个5″位，两个硬盘位；内部采用通过阳极氧化处理的全铝合金机架结构，散热迅速，并可有效保护硬盘，同时增强了抗蚀耐磨性。光驱托架采用滑轨式设计，外壳采用日本进口优质的SECC镀锌钢板，全折边工艺，电磁屏蔽性良好。两边侧板采用手拧螺丝可拆设计，安装拆卸都很方便；外观颜色有宝石蓝与黑色两种可选。

BenQ推出16倍速DVD+RW



■本刊记者 电子土豆

经过最近两年众多厂商的宣传推广，特别是随着DVD刻录机价格的不断下调，DVD存储市场已开始启动。许多用户开始将目光投向这种具备全面兼容和海量储存能力的新一代光存储产品。

2004年5月28日，明基电通（BenQ）在北京举办了“终结DVD刻录倍速——16×全球首发暨6款新品发布会”，同时发布了DW1600、EW1620、DW830A、DW822A增强型（银色月光版）、EW822U、TW100G等6款全新的DVD刻录机。其中，DW1600、EW1620是全球首批正式发布的16×DVD+RW刻录机产品，将使刻录DVD+R的时间大幅缩短至6分钟以内。而且EW1620拥有Double Layer双层刻录技术，能在盘片的支持下将DVD刻录盘的存储量从4.7GB提升到8.5GB。明基在新款DVD刻录机中应用了WOPC II（动态激光功率）、Tilt Control（盘片倾斜控制）等技术，确保刻录品质，并提供了一指录QVideo 2.0等方便用户快捷、高兼容制作DVD视频的软件。

会后，本刊记者就光存储产品的技术发展和市场前景等问题，采访了明基全球影存事业群Storage事业部资深协理蔡登法先生和明基光存储产品经理郭刚先生。

DVD刻录速度趋近极限，倍速竞争即将结束。

由于16×DVD刻录速度需10 000r/m的盘片旋转速度，已非常接近目前的物理极限。因此蔡登法认为，随着明基16×DVD刻录机率先上市，三星和先锋等厂商随后推出相关产品，在物理结构和散热等技术问题方面很难得到突破的情况下，DVD刻录机的倍速竞争将宣告结束。除了价格战之外，各大厂商会在产品易用性和个性化等方面投入更多精力。

4×DVD即将淘汰，DVD刻录机价格将趋于稳定。

蔡登法表示，随着16×DVD刻录机大量上市，其价格有望在明年初跌入千元以内甚至更低，而8×DVD刻录机会很快成为低端普及产品。由于4×和8×刻录机的成本实际上没有太大区别，4×刻录机不久将被停产并逐渐淡出市场。

盘片速度问题有望逐步得到解决。

当记者提到目前市场上DVD刻录盘的速度落后于DVD刻录机（实际上能大量买到的只是4×盘片，8×的都比较少见），用户实际上很难发挥高速刻录机的性能时，蔡登法不否认这一问题的存在。他认为从已往CD-RW刻录机的发展来看，只有厂商推出更高速的刻录机，高速盘片才有存在的必要。因此随着主流DVD刻录机速度的提升，相关光盘厂商一定会逐步推出配套的盘片，明基就此问题也在与光盘厂商们积极沟通。郭刚表示，近期有可能会采取随产品附赠高速DVD刻录盘的方式，争取早日让用户体验到高速刻录的乐趣。

优派发布“五大派”产品新策略

2004年6月1日，优派（ViewSonic）在北京宣布，即将推出4款全新的VX系列LCD新品，并宣布了以“叹为观止、再创卓越”为主题的“五大派”液晶显示器产品新策略。优派从用户需求为导向出发，针对用户的个性化需求进行细分化设计，将LCD产品线分为“个性派”VE系列、“完美派”VA系列、“白领派”VG系列、“专业派”VP系列和“超凡派”VX系列，以应对用户越来越多的个性选择。



飞利浦190S5国内上市

近日，全球首款19英寸12毫秒液晶显示器——飞利浦190S5登陆中国市场。该产品的响应速度为12毫秒，通过TCO'03标准，符合省电、低耗、人体工学与低辐射等环保要求。随着液晶技术的日臻成熟及成本的不断下降，LCD市场迈向高端大屏时代的步伐明显加快；消费者需求也由目前主流的17英寸逐渐向19英寸等更大尺寸过渡。



会声会影7旗舰版上市

近日，大恒创新公司推出会声会影7 P2H 30/PLUS旗舰版系列，是专门针对笔记本和桌面电脑设计的电视接收、多媒体视频捕捉、编辑制作平台。产品采用USB 2.0接口，配送《Video@home》电视观看/录像软件和《会声会影7完全版》专业编辑软件。目前会声会影7 P2H 30旗舰版和P2H 30 PLUS旗舰版的价格分别为1880元和2080元，并且正在开展促销活动，随产品赠送一个会声会影35万像素摄像头。

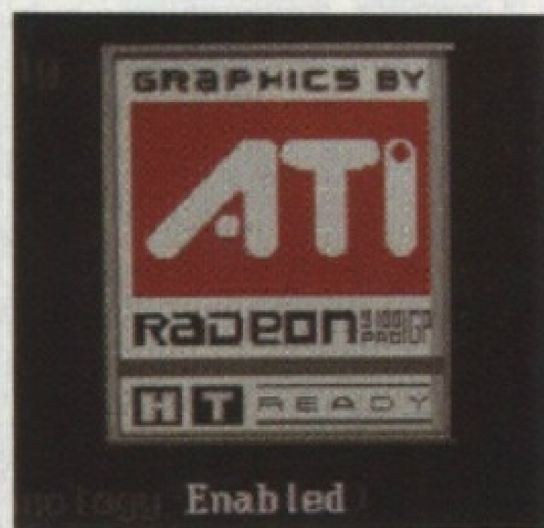
摩西电通推出战神武装无线键盘

摩西电通近日推出一款无线键盘产品——战神武装。该产品采用USB接口接收器，有效传输距离3.5米。键盘的键位布局紧凑，取消了右侧的小键盘，采用矮键帽静音阻尼设计，同时还具备双模式游戏摇杆功能。游戏摇杆与通常游戏机的控制键采用了相同的设计，应用在动作、赛车、飞行类游戏上，操控比键盘更为顺手。游戏摇杆还具有鼠标功能，只需按下相应的组合键，就可将摇杆切换为鼠标模式。**市场参考价：288元**



斯巴达克推出A350DMS主板

斯巴达克A350DMS主板采用了ATI RS350+IXP150芯片组，支持800MHz FSB Pentium 4处理器和双通道DDR400技术；整合了128bit RADEON 9200图形核心，可共享16/32/64MB内存，支持DX8.1技术。主板同时还带有一个独立的AGP 8×插槽，用于图形卡的扩展升级；支持6声道AC'97声卡（赠送光纤子卡）及ATA 133、USB 2.0、SATA150磁盘传输界面（RAID 0/1），集成100Mb网卡。**市场参考价：799元**



国际动态

三星第一季度跃升为全球TFT LCD最大供应商

据称，今年第一季度，三星电子公司超过LGPhilipsLCD而成为全球第一大TFT LCD产品供应商。研究表明，在今年1-3月份这个季度，三星该产品的全球市场份额增长至23.5%，而LGPhilipsLCD的市场份额降为20.8%。去年第四季度，三星的市场份额为21.6%，位于第二。而当时位于第一位的LGPhilipsLCD市场份额为23%。

美国大学研究发现现代通讯方式副作用日趋严重

根据美国Surrey大学的一项研究发现，手提电话、电子邮件和文本信息已经对人们的生活造成很大困扰并且额外增加了工作压力。专家们发现对于即时通讯的持续不停的要求增强了工作环境的压力感，让人们变得暴躁易怒，并且证明容易造成分心。但问题是，虽然一方面人们对现代通讯方式的让人分心十分反感，与此同时，许多办公人员在无法马上联络上某些人的时候同样会觉得烦躁、抑郁和愤怒。

降价与促销

美达8× DVD+RW降至777元

近日，美达将其8× DVD+RW降到777元，降幅达100多元！该产品采用Seamless Link防刻死技术，支持Clone CD刻录规格、高速抓取MP3音轨与Rip DVD VOB技术。CD-R刻录速度达40×，DVD读取速度为12×，且兼容CD-DA、CD-I、CD-Extra等规格的光盘。产品还附赠全中文刻录、播放及视频编辑软件，方便用户制作DVD视频光盘。



华硕A2424C-D笔记本特价销售

近日，华硕电脑将A2424C-D笔记本电脑的售价降至7999元，同时附送总价值400元的专用笔记本包、华硕光电鼠标及LCD专用擦拭布。该产品的配置为：Celeron 2.4GHz、256MB内存、30G硬盘、内置8速DVD光驱、立体声音箱、华硕Audio DJ播放面板，并提供5个USB 2.0端口、IEEE 1934接口及MMC、SD、MS三合一读卡器。

紫光开展“3年换机”促销行动

凡在6月21日～8月30日期间选购紫光电脑指定机型的用户，3年后可凭换机凭证卡，在规定时间内以折价方式（按3年40%、4年20%的方式折价）换取与所购机型同一系列、当期主流电脑主机。此计划内产品限量销售10 000台。同时，在活动期间用户选购任一款紫光“媒体新视线”家用PC，均可低价购买打印机、MP3等数码产品。

浪潮服务器夏季促销

浪潮公司从6月1日至7月30日期间开展NP70、NL360、NF360三款浪潮服务器产品的促销活动。促销期间，凡购买一台NP70的用户可以获得一款纯铜军用指南针；购买一台NL360或NF360，用户可以获得全钢32M型U盘手表一款。NP70是一款性价比较高的入门级服务器，定位于工作组级服务器应用领域，NL360/NF360则为中高端客户提供了高性能双路服务器解决方案。



7月1日，7月杀手（Macro.Word97.Julykiller）将会发作。7月杀手在7月的每一天发作，更改Normal.dot模版，破坏文档发送；通过感染Word文档进行传播（会破坏盘的数据）。

7月3日，白宫病毒（VBS.WhiteHouse）将会发作。该病毒通过给Microsoft Outlook地址簿中的联系人分发E-mail来自我复制，并会给某些特定的地址发送包含自身代码的邮件。

7月6日，欢乐时光（VBS.HappyTime）将会发作。它是一个感染VBS、html和脚本文件的脚本类病毒，既可以电子邮件的形式进行传播，也可在本地通过文件进行感染。当用浏览器打开一个被感染的html文件时，病毒会设置网页的时间中断事件，每隔10秒钟执行一次Help.vbs。

7月7、11日，阿芙伦（Worm.Avron.c）将会发作。其大小为32 766字节，脱壳后约为76k。主要通过邮件、局域网、即时聊天工具ICQ、IRC、Kazaa途径传播。

7月12日，Win32.Updatr将会发作。该蠕虫病毒能将自身发送至Outlook地址簿中的所有收件人，并在本地或映射网络驱动器上创建包含许多副本的VB脚本。向外发送邮件时，不仅会通过TO：主题栏，还会借助BCC：发送，这样收件人就有可能同时收到两封病毒文件。

以上病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。



厂商： TCL电脑
上市： 2004年6月
售价： 11998元（海盗6680）
附件： 驱动及软件光盘、保修卡、红旗Linux软件证书、USB耳机等
推荐： 热衷顶级游戏的玩家
咨询电话： 0755-83366365

炫目度：👁👁👁👁
口水度：😋😋😋
性价比：羊羊羊

晶合实验室 别理我

体验极速快感——TCL海盗6680游戏PC

TCL的海盗6680是一款颇具个性的游戏PC，正如其"海盗"之名，给人剽悍勇猛的印象。其外观个性十足，黑色基调和洋溢着海洋气息的线条的确能让人将它和"海盗"联想到一起。主机采用塑料外壳与金属内壳，大三角弧线线条酷似盾牌，外表面喷涂高光烤漆，看上去就像被海水冲刷过一般。面板前方是一个可上下滑动的仓盖，里面提供了7合1读卡器、2个USB 2.0接口及音频I/O接口。


线条感很强的主机

海盗6680主机内部在走线、散热及板卡（物理尺寸）选择上做到因地制宜，整洁而有序。虽然机箱较矮，但内部空间并不显小，能添加一块硬盘和一个光驱，主板上也有一个空闲PCI槽。它的内部散热主要通过机箱风扇和电源风扇，工作时电源温度较高，但长时间测试没有发现问题；CPU风扇上方有导风槽，能直接将机箱外的冷空气引导至散热器上方。


配备微软鼠标和多媒体键盘

3D性能得分

项目	得分
3DMark2001 SE v330	
1024X768	16090
1280X1024	13316
3DMark03 v340	
1024X768	5535
1280X1024	4057
QuakeIII，fps	
1024X768	437.1
1280X1024	340.1
FF XI High	5071
AuqaMark 3 1024X768	44.10

海盗6680的配置令人赞叹，它采用865PE主板、P4 3.0E GHz，配备1GB DDR400内存、GeForceFX 5900 XT显卡（128MB显存）、希捷120GB硬盘（SATA，8MB缓存）、16×DVD光驱及56k Modem，显示器为17英寸CRT纯平（96kHz行频）……甚至连鼠标键盘都是微软的"IE4.0+MultiMedia Keyboard"强强组合；稍显遗憾的就是声卡为板载的AC'97 5.1声卡。海盗6680采用17英寸CRT我们认为是合适的，目前对于游戏应用来说，CRT比LCD更具实用性。

应用性能得分

项目		得分
PCMark04	System	4805
	CPU	4635
	Memory	4760
	Graphics	4939
SiSoft Sandra 2004		
CPU BenchMark	Dhrystone ALU	9336
	Whetstone FPU/iSSE2	3761/6650
CPU Multi-media Mark	Integer iSSE2	23007
	Float iSSE2	33255
Drives BenchMark		36301

注： 送测样机型号为海盗6681，但除CPU采用P4EE 3.2GHz外与海盗6680完全相同，由于其BIOS缺省设置为P4 3.0GHz，我们的测试也基于此设置。

从测试成绩看，海盗6880有能力提供顶级的娱乐享受，它能流畅运行目前所有主流3D游戏，整机性能达到了很高的水平。由于定位于"游戏PC"，TCL没有为它配置太多软件，随机提供的操作系统是红旗Linux，相关驱动放置在硬盘内。看来TCL认为购买该款产品的都是有一定软硬件基础的玩家，因此将操作系统的选择留给了用户。



"海盗加速引擎"系统优化软件



工程师点评

作为一款主打"游戏PC"口号的产品，TCL海盗6880的配置很高，且整体上非常均衡，保证了很强的娱乐性能，测试成绩很能说明问题。不过，就其近12000元的价位，没有预装Windows系统不能不说是一种缺憾。



厂商： 华硕电脑（ASUS）
上市： 2004年6月
售价： 4788元
附件： 软件及驱动光盘、DVI转VGA接头、S-Video连接线
推荐： 狂热的游戏玩家
咨询电话： 010-65542784

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

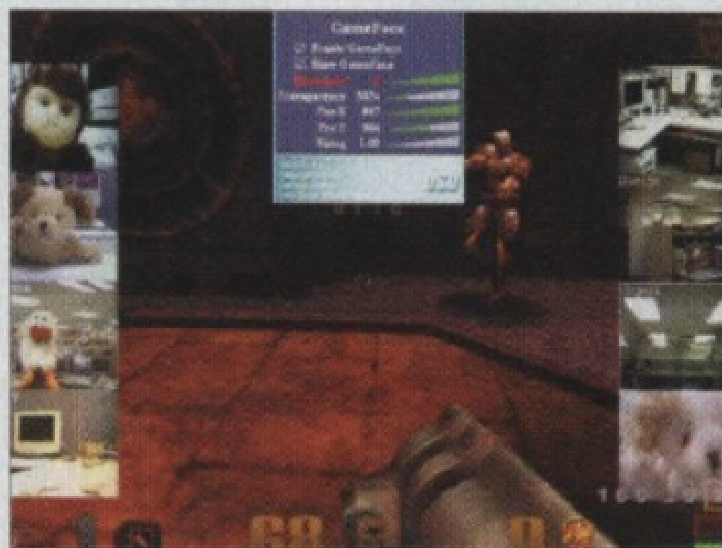
X800显卡主力登场——华硕AX800 Pro

近年来，ATI和NVIDIA每一代的高端产品都会进行细分，除满足不同层次的需求外，也可消化一部分品质不太好的芯片。以往的“次高端”产品大都采用了降频芯片，不过在采用高达16条管线的复杂设计后，很明显ATI和NVIDIA都发现不良品中大量出现的是管线品质问题（相信它们在投产前就已意识到了），因此都推出了削减管线的“次高端”产品。RADEON X800 Pro便是一款基于R420核心、但仅有12条像素渲染管线的产品。由于X800 XT成本较高，且初期会有良品率较低的问题，因此目前能大量上市，为ATI支撑起高端市场的就是X800 Pro了，例如华硕推出的AX800 Pro。


RADEON X800 Pro芯片

华硕的这款产品与ATI原厂的样卡有明显区别，它采用桔红色PCB，虽然散热系统与原厂卡相似，但散热片尺寸明显加大，完全覆盖显存颗粒（但并未与显存颗粒接触）。AX800 Pro选用了同X800 XT一样的三星8M×32bit DDR-III显存颗粒，但速度降为2ns；显卡正反面共有8颗显存，总容量为256MB。华硕在其产品上取消了ATI Rage Theater芯片，因此只提供了Video-out功能。

这款显卡提供了华硕特色的GameFace Live软件，升级版的GameForce软件可提供游戏中8人之间的视频通信（过去是2人），因此还附赠了一个摄像头。作为一款高端产品，华硕附赠了大量游戏和软件，如《反恐精英——零点行动》、《杀出重围2》、PowerDirector 3DE、ASUS DVD XP、Cool3D、MediaShow SE 2.0等。华硕为摄像头准备了一款Video Security Online软件，可用于远程监控。


GameForce Live示意图

测试采用与本刊2004年第11期《新一代DX9显卡巅峰对决》中完全相同的系统，不过驱动换成了ATI催化剂4.5正式版。

由于驱动程序逐渐成熟，加上目前高端显卡受到整机处理能力的限制，除一些极端条件（如1600×1200，6×FSAA+8×AF）下，AX800 Pro的成绩都与我们之前的RADEON X800 XT样卡测试成绩非常接近。

测试项目	NoAF，NoFSAA	4XAF+4XFSAA	8XAF+6XFSAA
3DMark03得分			
1024X768	8719	5079	3930
1280X1024	6797	3783	2863
1600X1200	5428	2928	2190
3DMark2001得分			
1024X768	19420	16387	14672
1280X1024	17621	13850	11650
1600X1200	16103	11366	9148
QuakeIII，fps			
1024X768	369.1	350.1	310.9
1280X1024	362.2	262.9	214.1
1600X1200	332.5	194.4	156.7
UT2003，fps			
1024X768	148.7	147.3	144.4
1280X1024	147.6	135.0	124.0
1600X1200	145.0	112.6	98.7
卡曼奇IV，fps			
1024X768	58.9	58.0	57.8
1280X1024	58.9	57.3	54.1
1600X1200	58.7	53.7	44.8
AquaMark3得分			
1024X768	56.1	50.8	48.2
1280X1024	50.7	43.7	40.0
1600X1200	45.2	35.8	31.7
FarCry（VeryHigh设置），fps			
Demo1			
1024X768	101.6	84.9	69.2
1280X1024	94.6	58.5	46.4
1600X1200	74.8	42.6	N/A
Demo2			
1024X768	79.3	76.8	67.1
1280X1024	77.0	59.4	46.0
1600X1200	71.7	43.1	N/A

晶合实验室测试联盟



工程师点评

虽然在管线和频率等方面均有缩减，但X800 Pro表现出的性能让人惊喜，其价格也相对低一些。同时NVIDIA NV40系列的类似产品也即将投放市场，高端显卡市场无疑将比以往更引人注目，也许新一代“性价比之王”就要在这些产品中诞生。



厂商：三星电子（SAMSUNG）
上市：2004年5月
售价：1199元
附件：驱动光盘、电源线、合格证、多语言快速设置指南、保修证书及回执信封
推荐：对价格较敏感的桌面PC用户
咨询电话：800-810-5858

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

魔亮 魔调新品——三星793MB显示器

三星在5月中旬一口气发布了26款显示器，其中包括4款17英寸CRT显示器。在显示器厂商、用户纷纷将注意力转移到LCD的今天，只有少数厂商还将精力投入到CRT显示器上，三星显然想在巩固LCD市场老大地位的同时，在CRT显示器方面做最后的努力。其中793MB定位低端市场，用来取代前代产品763MB和783MB。

793MB采用“丹娜2代”显像管，可视面积16英寸，最大亮度500cd/m²，带宽110MHz，水平点距0.20毫米，行频30～85KHz，场频50～160Hz，推荐分辨率为1024×768@85Hz，在指标方面与763MB、783MB相比并无提升。在外观上，793MB与同期发布的793DF、795MB相似，不过与前代产品有了较大区别：整体采用流线型设计，各角度都采用了圆润的线条；正面外壳采用银灰色，机身后部和底座部分都是黑色；它应用了类似LCD的狭窄边框设计，加上显像管比较短，体积比一般17英寸CRT小一些。

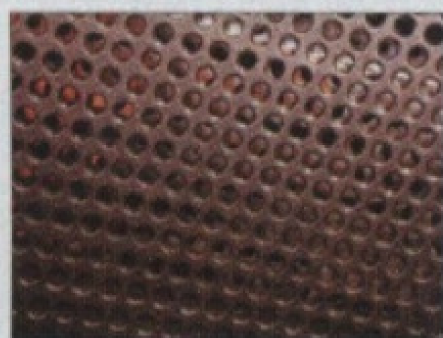


图1

793MB内部有金属屏蔽罩（图1），可屏蔽电磁场。它的底座很有特点，调节上下左右方向均非常顺畅，不过初次安装有一定难度，三星为用户提供了专门的底座装卸说明，底座两侧各有一个中空的管子，应该是用来促进内部气体流通的。安规认证方面，793MB通过了TCO'03。

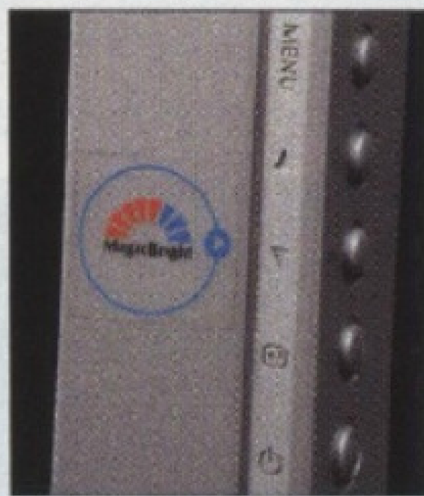


图2

三星应用于CRT机型的新技术包括魔亮（MagicBright）、魔调（MagicTune）、魔速（MagicSpeed）、魔彩（MagicColor）、魔旋（MagicStand）5项，793MB采用的是“魔亮”和“魔调”技术。793MB的OSD按键位于显示器右侧，其中向下按键提供魔亮功能（图2），可迅速在4级亮度中切换，包括文本（150cd/m²）、网络（220cd/m²）、游戏（300cd/m²）、电影（500cd/m²）。值得一提的是，793MB在各级亮度中切换时整体聚焦状况并无明显变化，这和783MB相比有很大进步。魔调技术通过MagicTune软件实现，目前版本是2.5（图3），它能在Windows里控制OSD选项。793MB的驱动盘里还附送了用于调整显示器、打印机的Natural Color软件，功能非常实用，不过送测产品附带的这两款软件都是英文界面。



图3

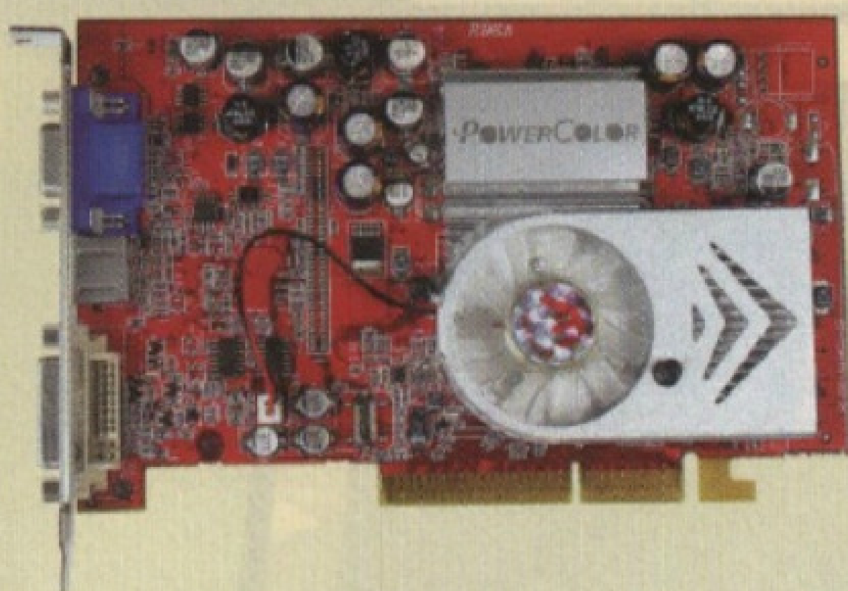
793MB在出厂状态下几何变形较明显，需仔细调整才能获得满意的效果；OSD菜单为英文界面，且没有语言选项；菜单只有4大选项，分别控制亮度/对比度/水平、垂直收敛/消磁、色温、几何调整、硬件信息显示。显示质量方面，793MB的亮度、对比度表现非常理想，亮度只需开到45%左右即可；聚焦、收敛也相当优秀，屏幕四周、中心文本显示质量差异不大，分辨率表现也不错。

它的整体色调偏冷，6500K色温与一般显示器的9300K基本相同，sRGB模式校正比较准确，推荐初级用户使用。由于“丹娜管”特有的细网格，使得它的整体显示略带朦胧感，长时间使用珑管显示器的用户对此感觉会较强烈。此外，在图片细微影调、色彩过渡方面793MB的显示质量较高端显示器有较大差距。



工程师点评

793MB各方面表现较平均，魔亮、魔调技术也趋于成熟，这和783MB相比有了长足进步。不过，793MB外壳用料一般，受力容易变形及发出声响。另外，送测样机OSD菜单、附送软件均为英文界面，可能最终的国内零售版本会有所不同。P



厂商： 迪兰恒进（Dataland）
上市： 2004年6月
售价： 899元
附件： 驱动及工具光盘、软件与游戏光盘、DVI转VGA接头、视频输出线
推荐： 较有经验的DIY爱好者、低端游戏玩家
咨询电话： 010-62646806

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

超到R9600 XT——镭姬杀手9550至尊版

我们知道，RADEON 9550在规格上完全就是R9600的低频版，它们的核心、显存位宽甚至PCB设计都基本一致。而R9950默认核心频率却低至250MHz，以目前的芯片制造工艺来说，这一设定明显偏低，所以几乎所有的R9550都具有相当的超频潜力。厂商也常会挖掘其超频潜力作为卖点，这次介绍的镭姬杀手9550至尊版便采用了安装更高频率显存的方式。

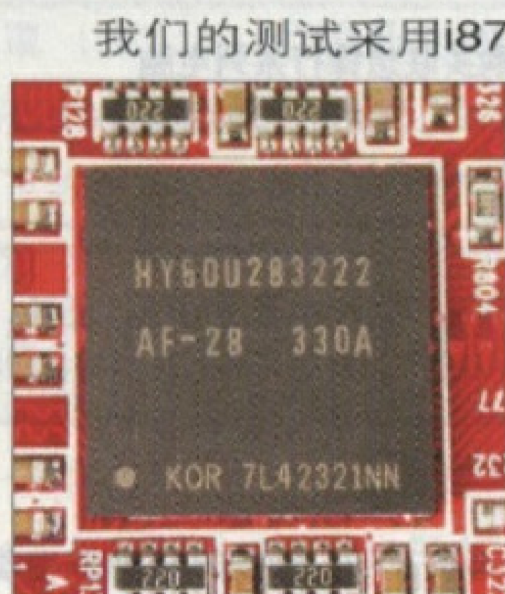


镭姬杀手9550至尊版的核心芯片，与普通R9550一样。

镭姬杀手9550至尊版同样采用了迪兰恒进自家RV350系列的PCB设计，其PCB板实际来自迪兰恒进的R9600 Pro，用料也没有什么差别，无疑更适用于高频芯片而非R9550这样的低频率产品。这款产品提供了D-Sub和和DVI接口、7针S-Video，正面有L形一体式核心散热片，可完全覆盖正面显存。

这款产品核心/显存的默认频率为249.75MHz和199MHz（DDR 398MHz），符合RADEON 9550的标准频率，但由于它采用了现代2.8ns DDR显存，显存工作频率理论上可达到350MHz（DDR 700MHz）！它的正反面共安装了8颗8M×16bit显存，组成128bit位宽，总容量为128MB。需要注意的是，显卡背面显存没有采取任何辅助散热措施，这会对其高频状态下的工作稳定性造成一定影响。

我们的测试采用i875P主板、P4 3.0C、Kingmax DDR400 256MB×2、WD 1200JB硬盘；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1，显卡驱动采用ATI公版催化剂4.5。超频能力方面，我们采用最新版的ATItool软件进行超频，将核心频率提高1倍，并将显存频率提高50%，显卡核心/显存频率稳定工作在500/600MHz，完全达到了厂商宣称的RADEON 9600 XT的水平。在这样的超频设置下，核心频率仍有一定提升空间，但理论值达到700MHz的显存却无法继续提升，相信这与背面显存没有散热措施及PCB设计有关（毕竟R9600 Pro的核心/显存频率比R9600 XT低不少）。



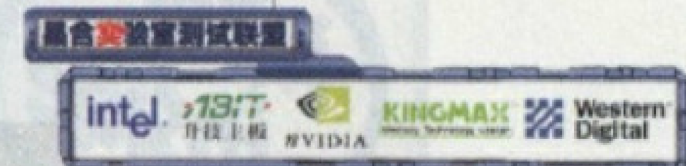
2.8ns显存，理论频率可达700MHz以上，测试中只能稳定工作在600MHz左右。

测试成绩表

测试项目	镭姬杀手9550至尊版	超频至R9600 XT
3DMark 03		
1024X768	2210	3285
1280X1024	1581	2374
1600X1200	1068	1704
3DMark 2001 SE		
1024X768	8368	11917
1280X1024	6062	9093
1600X1200	4278	6592
Quake III		
1024X768	194.3	287.1
1280X1024	124.5	188.6
1600X1200	85.4	130.1
UT2003		
1024X768	83.8	120.3
1280X1024	56.0	84.1
1600X1200	38.3	582
FF XI 高画质（1024X768）	3271	4205
卡曼奇 IV		
1024X768	50.95	57.7
1280X1024	40.1	52.8
1600X1200	28.0	43.4
AquaMark3		
1024X768	16.7	25.2
1280X1024	12.3	18.5
1600X1200	9.2	14.0
FarCry Demo 1最低细节（1024X768）	39.0	71.9

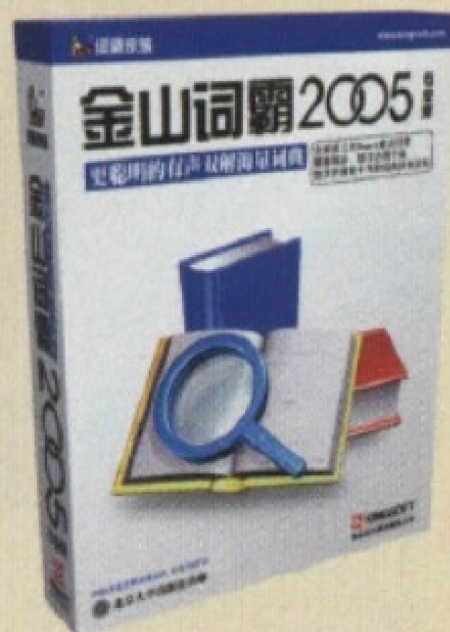
从测试成绩看，超频后的镭姬杀手9550至尊版性能远远超过标准版R9550，达到了中端显卡的水平。在FarCry中，采用最低图像品质的情况下，70fps左右的水平算是实现了游戏的正常运行。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

镭姬杀手9550至尊版充分利用了R9550的优良潜质，并配备了高速显存以解放其实际能力。不过从实际表现来讲，它只是达到了899元价位显卡的水平，性价比并不十分突出，由于采用了价格较低的R9550芯片，未来它的价位应该还有一定的活动空间。



炫目度：
口水度：
性价比：

厂商： 金山软件股份有限公司

上市： 2004年6月19日

售价： 二者均为50元

附件： 不详

推荐： 注重权威性、要求全面的字典类翻译软件用户（金山词霸2005）；在电脑上使用英语、日语但不精通的用户（金山快译2005）

咨询电话： 010-82326868



晶合实验室 小虫



炫目度：
口水度：
性价比：

翻译双雄——金山词霸2005 金山快译2005

经过两年时间的精心研发和测试，金山公司在6月19日发布了新版翻译软件金山词霸2005和金山快译2005。作为国内最大的翻译软件厂商，金山此举打破了一年多以来翻译市场的沉寂，旨在掀起新一轮的翻译软件研发、销售热潮。

金山词霸2005采用了第三代Smart查词引擎；内含“洋话连篇”视频词库（视听版）；增补/修订了数千处新的互联网词典、价值数十万的词典辞书资料等。词霸2005分为专业版和视听版，专业版安装载体为1CD，视听版安装为4CD，与专业版相比多了全套洋话连篇视频讲解（安装文件达2GB），二者售价分别为50元和118元。金山快译2005采用全新扩充字库的AI翻译引擎，增强了网页翻译、英文写作翻译、软件汉化转码功能，具有80个专业词库。快译安装载体是1CD，售价50元。旧版金山词霸和金山快译用户也可选择升级版，价格均为20元。此次我们在第一时间拿到了金山最后封盘的版本，为读者奉献最新的评测报告。



图1

金山词霸是金山公司的拳头产品，作为字典类翻译软件的代表，无论功能还是市场地位都难以撼动。金山词霸2005专业版完全安装需要642MB空间，送测产品版本是8.5.0.0。软件的屏幕取词功能在默认状态下被关闭，主界面几乎没有变化，但中间广告图标从2003版的7个增加到9个，个头也更大（图1）。设置界面也和2003版基本相同，不过可选择的界面方案从4个增加到6个。

第三代Smart查词引擎是金山词霸2005的主打功能，与前代引擎相比，它支持模糊听音查词、智能取词识别、模糊查询和全文检索功能。模糊听音查词是指根据相近发音查询单词，甚至可使用汉语拼音、音标（图2）；智能取词识别是根据类似拼写及上下文识别单词和词组，给出恰当的翻译（图3），取词合理性与2003版相比有明显提升；全文检索支持在美国传统词典（双解）、现代英汉词典、现代英汉综合大词典、高级汉语词典和国际标准汉字大词典中迅速查询单词及例句等所有相关内容，还可输入查询组合。

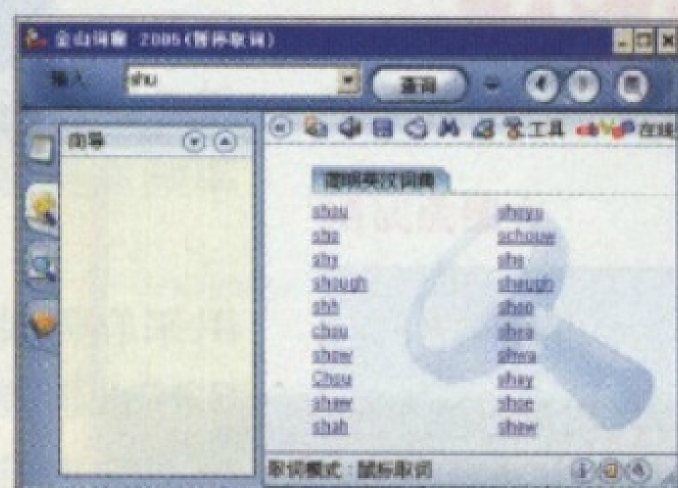


图2

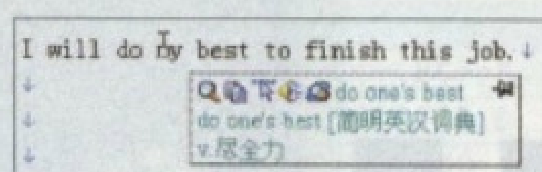


图3

视听版内含完整的洋话连篇词库，包含最常用的1041个单词，使用者可与语言专家面对面学习单词和例句，还可根据演示核对口型及练习听力、发音和语音语调。专业版附带这些单词的部分视频，作为演示功能，鼠标指向视频包含的单词时，取词界面即出现视频图标（图4）。



图4

金山词霸以包含词典庞大、完整著称，但它以往过分依赖词典，对流行词汇并不敏感。金山词霸2005在这方面有了明显改进：它扩充了1200多条新词汇和常用的英汉、汉英词条；新增《英文用法词典》和《数字反查词典》等内容。此外，金山还修复了3800多处错误（如双程票原来被翻译成“return dicket”等），更正了词典的数据错误，并对《美国传统字典》等重新整理。

TCL

宽屏液晶"新视界"

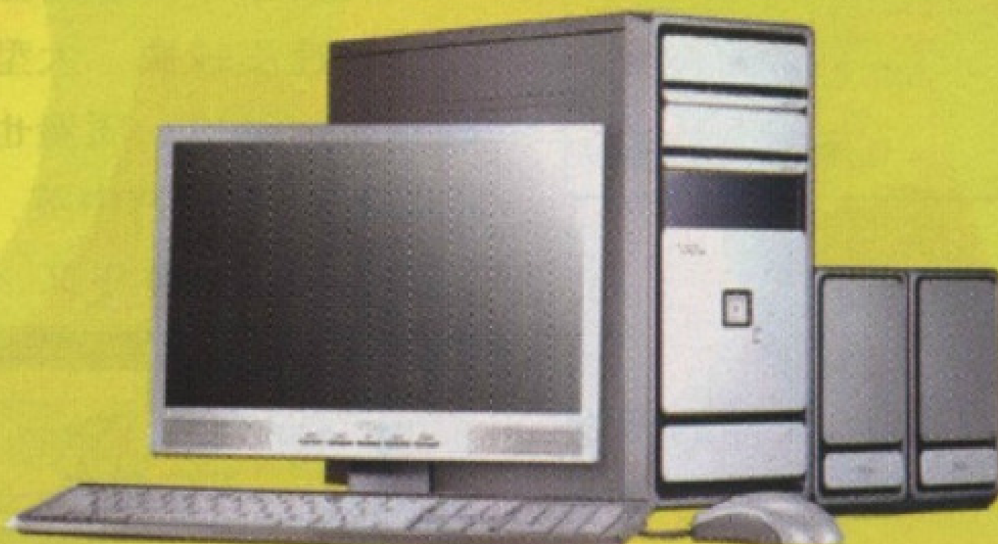
夏日特惠旋风





TCL带你进入宽屏液晶电脑时代





送





送





精彩宽屏

酷彩游戏 8998元

海盗 6280

含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器 3.0GHz/ 512M DDR/SATA120G(7200转) ,8M缓存/ DVD/FX5700 128M/ 7 in 1读卡器 / 17"纯平

微软IE4.0专业游戏鼠标/微软人体工学多媒体防水键盘

专利技术环绕声震动耳机

免费送

创新音诗派2.1高保真音箱(零售价:380元)

和微软SideWinder高级游戏手柄(零售价:228元)

锐翔K 6220 7998元

含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz/ 256M / 80G / Combo / GeForce MX4000 128M / 2.0音箱 / 15.4"宽屏液晶

锐翔K 3650 5998元

英特尔®赛扬®处理器2.6GHz / 256M / 80G / DVD / Intel®集成Extreme显卡 / 2.0音箱 / 15.4"宽屏液晶

幻彩视听 7998元

锐翔A 3118

英特尔®赛扬®处理器 2.6GHz / 256M DDR / 80G(7200转) / DVD / 高性能AGP集成显卡 / 2.1低音炮 / 7 in 1读卡器 / 电视卡 / 15"液晶

免费送

TCL灵动128M MP3(零售价:899元)

或加299元送TCL瞬彩300万像素数码相机(零售价:1399元)



区域特供 惊爆价

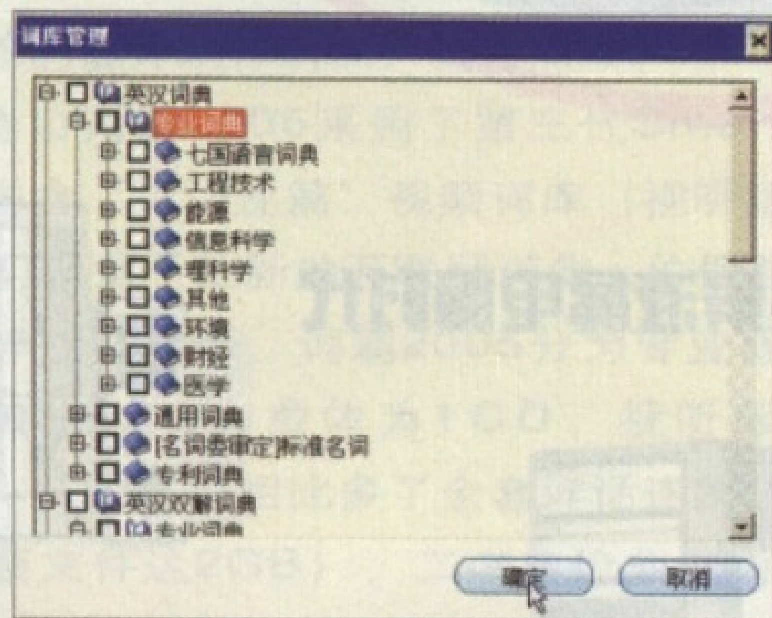
锐翔K5460 英特尔®奔腾®4处理器2.6GHz / 256M / 80G / DVD / GeForce MX4000 64M / 2.0音箱 / 17"纯平



图5

互联网词典也是一个新加入的功能，包含《新日汉大辞典》、《实用日汉辞典》等在线词霸客户端，支持中日英在线查词、取词（图5）。用户无须安装庞大的词典数据，可自动在线升级或根据需要下载使用（测试中我们未发现在线升级功能）。我们认为在线升级和定制升级功能非常重要，可大大节约用户的硬盘空间和提升字典的针对性，不过金山词霸在这方面想要达到巴比伦（babylon）的水准需要相当长的时间。

词库方面，金山词霸2005包含200本词典辞书、80个专业词库和29种常备资料，价值数十万美元，几乎无所不包（图6）。如果选择完全安装，几乎没有查不到的单词或词组。此外，金山词霸2005保留了2003版的3个小工具：用户词典、迷你单词和生词本，这对有心学习英语的用户非常方便。


图6

与字典类软件相比，高质量全文翻译类软件的开发要难很多，根本原因是目前机器翻译领域尚未取得突破性进展。全文翻译技术有两大分支：一是利用基于规则的语法系统，其目标是使用人工智能理论建立系统的推理机，在此基础上实现自然语言的翻译；另一种是基于记忆的翻译系统，它建立在广泛而全面的巨大例句记忆库之上，翻译时一旦给定了自然语言的句子或段落，首先它要去记忆库中寻找相似度最大的已有例句，然后给出相应解释。利用基于规则的语法系统技术的翻译软件效果最佳，接近手工翻译的水平，但由于目前人工智能技术在语言领域进展缓慢，这类软件尚未开发出来。因此，目前的全文翻译类软件，包括金山快译2005在内，都在寻找一种规则和记忆相结合的技术，以达到满意的翻译结果，但距理想的水平还很远，相互之间效果差异也有限。



图7

金山快译2005完全安装需要663MB空间，启动时以浮动控制条方式置于屏幕右上角（图7）。金山公司的资料表明，它采用金山最新的AI人工智能翻译引擎，可处理复合句及倒装句等变化句型，支持PDF、TXT、Word、Outlook、Excel、HTML、RTF和RC格式文件，字库字数增加30%，翻译品质提升20%。

全文翻译类软件的主要功能包括全文翻译、网页翻译、软件/游戏汉化、内码转换等，其中英译汉全文翻译的品质是衡量该类软件优劣最重要的标准。我们再次启用了2001年07期翻译软件横向测试专题所采用的测试文章，它分11部分，每部分是一小段代表不同方向的经典英文：历史、体育、新闻、生活、计算机、语言、科学、教育、经济、健康、附加（天文），难度基本控制在大学英语六级水平，尽量少涉及专业词汇。在仔细地对比了金山快译2005和当年的东方快车3000、金山快译.net 2001、IBM翻译家2000、译星精华版、Dr.eye译典通等的翻译结果后，我们认为金山快译2005的翻译质量并没有明显提升。但从和金山快译.net 2001对比的结果可看出，二者的引擎确实有较大差异，金山快译2005在生活、附加（天文）项目上有明显优势，但总体上二者处在同一水平线。

网页翻译对准确性要求不如全文翻译，金山快译2005的翻译速度较快，大型网站主页只需要不到10秒的时间，翻译相当彻底，质量也基本令人满意。值得一提的是，金山快译2005支持中英、英中、日中三向翻译、智能多语言内码转换（简体中文、繁体中文、日文）和软件、文档转码，功能非常完备。


图8

汉化方面，金山快译2005内置1000个常用软件汉化包，针对200多个常用英文软件进行深度汉化。开启“永久汉化”后，软件会自动搜索系统中包含在汉化包里的程序，另外还可以按“添加”按钮来汉化不包括在汉化包里的程序。实测中金山快译2005将已是中文的Windows Media Player 9.0、WinRAR 3.20当作了英文程序（图8），我们试着汉化了英文版的Adobe Premiere 6.5，总体效果较理想。



工程师点评

金山词霸2005在词典的完备性、准确性和取词智能化方面有所突破，和以往相比更体贴用户，并尝试将视频载体引入翻译软件；金山快译2005则努力完善功能和提升翻译引擎的智能，但效果改善不甚显著。



MOTOROLA
智慧演绎 无处不在



I ♥ C650

I ♥ C650

C650

C650

C65

MOTO追星



彩信C650



我就是超级大明星——C650!

MP3铃音*# 最爱歌曲，随身个唱

内置30万像素数码相机 即刻拍照 完美写真

支持收发彩信*# 热辣资讯 一手掌握

6万5千色彩屏 酷图炫彩 娱乐生活

预置/下载MPEG4视频片段*# 短片动画 精彩纷呈

登陆www.motorola.com.cn/c650，劲歌精选MP3铃音任你下载



厂商： 深圳市阳智科技有限公司
上市： 2004年5月25日
售价： 98元（白领版）/169元（金领版）
附件： 无
推荐： 希望提高效率、使生活与工作条理化的电脑用户
咨询电话： 0755-81970108

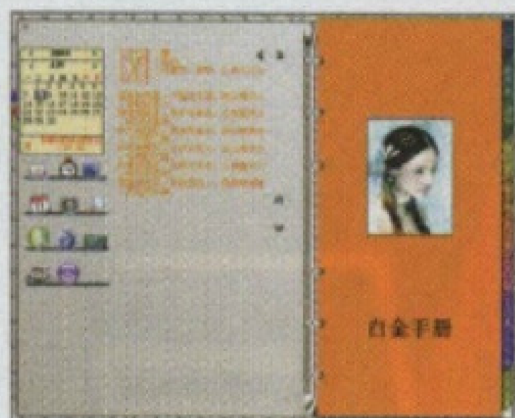
炫目度： 👁👁👁
口水度： 4/4
性价比： 羊羊羊羊

晶合实验室 炎枫

珍爱时间——NONO白金手册

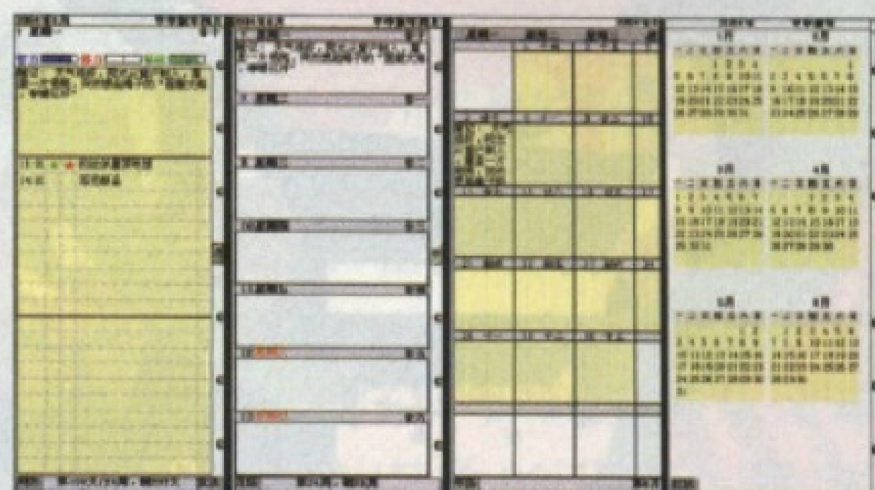
NONO《白金手册》（以下简称“白金手册”）是阳智公司开发的NONO系列效率软件中的一个主打产品。“NONO”一词源于“记录（Note）”，即是将生活中需要记录的如日程安排、财务收支等整合到一个软件中，并且将其条理化。系列软件中的《成长手册》（98元）针对未成年人，《白金手册》针对成年从业人员，二者的界面及主要功能相差不大，只是针对不同用户群提供了特殊的模块。白金手册又分“白领版”与“金领版”，后者主要是多了一些可用来自定义软件的图片资源，目前市场上销售的产品均为金领版，若需白领版只能从其网站订购。产品采用了特殊的销售方式，购买产品后，厂商将会主动与购买者联系，通过购买者的身份证号生成注册码。另外“金领版”的安装过程较为复杂，实际上是在安装“白领版”的基础上再运行一个升级程序。

软件的界面设计很特别，采用模拟真实笔记本的方式。软件提供的功能块以标签方式排列在“笔记本”右侧，只要用鼠标点击即可“翻到”相应“页码”。白金手册提供了10个功能模块：日程、项目表、健身、理财家、电子书、名片夹、密码表、工具表、网页夹及会议夹。各模块的操作都很简单，无需任何专业知识，不过一些模块的美工设计（主要是底色）并不成功，一定程度上影响了使用心情。


“扉页”设计得很漂亮

“日程”模块做得很细致，在每日安排中，除安排当天的具体日程外，还可将一些想法当作随笔记录下来。点击右上方台历可跳到指定日期的日程安排。日程安排还包括周历、月历及年历功能，同时提供加密的日记本，完全能满足个人日程安排的需要。需长时间完成的事情可在“项目表”模块中记录，这个功能以项目完成进度的方式记录某件事的完成情况。

“理财家”是另一个经常被用到的模块，软件在这方面


日历→周历→月历→年历

的设计很符合日常使用习惯。用户可填入详细的支出及收入项目，每笔金额均可设置类别（如就餐、服装、奖金收入等）和用于支付/收入的帐户（如现金、某银行卡等）。每日均有当日结余，同时会给出上月/本月分类别的金额流动统计，并可生成当月简单的柱状图表。

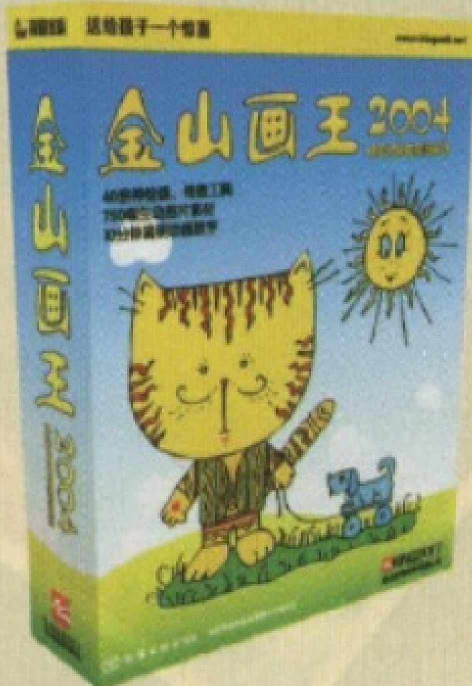
“健身”模块包含有每日食谱及健身计划，并且可记录当日的体重、情绪等，女性还可查看自己的安全周期；“电子书”模块可导入电子文本；“密码箱”模块则可保存日常用的一些密码；“名片夹”、“网页夹”和“会议夹”顾名即可思义，不再赘述。

软件使用Access数据库，所有数据库文件均被加密，无法直接打开。数据库的备份及导入导出功能均通过名为“穿梭巴士”的小程序实现，测试过程中发现这个程序的功能非常简单，很多时候都需要用户操作后再到安装目录下寻找文件，而不能自定义文件保存路径及文件名。导出格式方面，日程、随记被导出为RTF格式，名片（通讯录）被导出为CSV文件（与Outlook通用）。用户还可通过导出/导入数据库文件，在不同电脑间共享数据。

工程师点评

白金手册的优势在于整合了多种形式的日常记录，用户无需在不同软件中切换，同时界面拟真、功能较人性化，容易上手。但一些模块的美工需要改进，同时作为一款商业软件，软件注册/安装/升级/导入/导出的操作还不够简单，不过客户服务的态度很让人满意。


QQ
彩信
百宝箱
12590
12586
12530
彩铃
手机上网



厂商：金山软件有限公司
上市：2004年6月
售价：58元
附件：用户卡、说明书
推荐：有儿童的家庭或有童心的用户
咨询电话：010-82326868

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 炎枫

缤纷创意——金山画王2004

金山画王2004是一款由南京奇奕科技有限责任公司制作、金山公司发行的2D绘图软件。虽然画王并不像金山的其他软件拥有广泛的用户群，但之前的多个版本一直受到用户的喜欢与支持。此次我们拿到的2004版有较大幅度的更新，素材库有所增加，还有不少可圈点的新增功能。


图1

安装画王2004后会在桌面生成两个快捷图标，其中一个指向软件的Flash版演示程序（图1），初学用户可从中了解到软件的详细功能及使用方法；双击另一个图标将打开主程序，跳过一段动画演示后即打开主界面（图2）。主界面仅使用800×600的屏幕空间，在目前通用的1024×768分辨率下周围为黑边。


图2

主界面没有任何菜单项，但其易用性及互动性做得相当不错：所有工作（除文字输入外）都可由鼠标点击图标来完成，图标的设计均采用卡通方式，显得很可爱；鼠标移动到图标上时，图标会变为激活状态，同时会发出不同种类的悦耳的提示声，悬停片刻会出现相关提示；在用鼠标作画时，软件也会根据选择的工具不同而发出不同的声音；点击右下的音乐转轮图标还可设置背景MIDI音乐。这些设计体现了简单的风格，同时很适合儿童的心理。绘画中所有操作的方法都是类似的：从左边的工具面板选择某种工具，在右边的功能面板选择该工具的具体功能，最后在下方选择该功能所使用的素材或参数即可开始绘画（当然有时还会用到左上的颜色及图层面板）。

尽管操作和风格都很简单，但用“简单”二字形容其功能却很不合适。下表中列出了一些较有特色的功能，请注意其中不仅融入了滤镜、层、颜色样式等概念，还加入了动画功能（遗憾的是不可导出为动画文件）。其中的“仙女袋”及色彩调节等功能很有创意，往往只要简单的几步，就可以得到很好的效果。当然，部分功能如色彩填充等相比Photoshop而言可设置项过少，仅能满足简单的绘画要求。

工具	说明
笔	选择不同材质的笔或刷作图，可使用图案作为笔触
仙女袋	使用静态或动态图案绘制单个/组合式的图形
变形	具有手指推放及缩放两种变形功能
滤镜	有水纹、瀑布和点光源等滤镜
仿制印章	类似Photoshop的仿制印章功能
色彩调节	除通常的色彩调节功能外，还有色彩移位等特色功能
暗房特效	可制作浮雕、硬币、木刻版及隔玻璃等特殊效果
函数调节	特殊的颜色调节功能，可制作出奇特的色彩效果
背景	其中的“黑白线稿背景”可用来作填色游戏
动画	各种动画素材，可随意添加到作品中

除上述功能外，画王2004还提供了一个录制绘画步骤的的功能，可录制并回放绘画过程，较为实用有趣。另外这款软件还具有简单的图片管理功能（图3），提供预览、打印、加相框、导入、导出和连接数码相机/扫描仪等功能，但不能检索、分类。


图3

工程师点评

这是一款值得一试的产品，对于非儿童用户而言，使用过后你或许会为其强大的功能及有创意的设计所吸引，之后也许还会偷偷地为自己画上一些有童心的画。不过软件的帮助文件显然属于未完成作品，算是瑜中之瑕了。



从英特尔到诺贝尔

——ISEF大奖背后的思考

■本刊记者 冰河

每年的5月是一个让人矛盾的季节，特别对于年轻人中的两个群体而言，这是决定人生道路的重要时刻。他们中的一部分将面临人生中第一个转折点，参加高考确定人生的指向；另一部分则将离开校园寻找职业，开始走向社会品尝理想与现实之间的无奈。说得高尚一些，每个人都在寻找实现自身价值的路径；说得通俗些，大家都在为了谋求更多的金钱、声誉和社会地位而努力。“人是一种势利的动物，所有的行为都是在满足自己的私欲，如此而已。”卢梭曾经如是说。而太史公司马迁则在《史记·货殖列传》中更加精辟地言道：“天下熙熙，皆为利来；天下攘攘，皆为利往。”虽然芸芸众生中也有雷锋、白求恩一般大公无私、毫无低级趣味的高尚者，但物欲与精神、功利与理想在现代人的生活中就如同太极图上的阴阳鱼，纠缠混杂在一起，难以分辨。以至于到了最后，人们自己也不清楚所谓理想背后，到底隐藏的是一种怎样的需求。

2003年本刊曾经报道过一个名叫闫诺的17岁少年，微软公司最年轻的MVP（Most Valuable Professional，最有价值专家）。文章刊发之后众多读者纷纷来信，对文章、对闫诺本人表示了各种各样的看法。有人质疑，有人钦佩，也有人想结交一番共同进步。不过各种反应都在我们的预料之中。直到今年5月初的某一天，在杂志论坛上出现了这样的一个帖子“他是我在QQ上认识的，14岁，天津铁路3中学生，现在已经离开学校专门学习计算机，学习不到2月，却已经学习了我们在大学才能学的VB。他现在在微软新闻组申请斑竹，他的目标是微软MVP！他要超过闫诺，成为微软最年轻的MVP。也许是闫诺改变了他的一生吧。我希望你们大软的编辑可以采访一下他，他是天津人。”

真的无法预料这个男孩的一生将如何改变。当初之所以决定进入记者这个行业，是因为当时引荐我进入《大众软件》的Walker所说的一句话：“在现在的岗位上你不过在改变自己的一生，做一个记者你也许会改变很多人的一生。”从业以来一直希望在为读者指引光明的方向，但看到帖子的那一刻才感觉到，文章对于读者一生走向的影响，实在是难以把握的。喜欢计算机技术没有错，崇拜闫诺没有错，想做微软的MVP也是值得鼓励的志向，但因此放弃学业，将荣誉而不是知识作为最终的追求目标，那么人生的未来将如何转变，真的很难做出乐观的预期。有人说社会是最好的大学，但作为单纯的少年，过早脱离学校进入物欲横流的社会，最后会以怎样的成绩毕业，实在是一个让人忧心忡忡的问题。正因为如此，当另一条新闻线索出现在面前的时候，记者却没有了当初进行进一步深入追踪的热切心情。

“5月15日，在美国俄勒冈州波特兰市举行的2004英特尔国际科学与工程大奖赛（ISEF）颁奖典礼上，3名世界优秀少年科学家从1300多名学生中脱颖而出，荣获了本次大赛的最高奖项——‘英特尔基金青少年科学精英奖’（Intel Foundation Young Scientists），来自中国上海的选手朱元晨凭借题为‘可提高计算机图形能力’的计算机科学研究项目一举夺魁，获得此项大奖。3名获奖者除分别获得50 000美元的奖学金外，还将获得年末前往瑞典首都斯德哥尔摩观摩诺贝尔奖颁奖典礼的资格。”

也许这又是一个令人艳羡的榜样，而且这次的荣誉更加光芒万丈——观摩诺贝尔颁奖典礼。但是新闻背后，还会有怎样的曲折和汗水？更重要的是，这又会给读者带来怎样的影响？带着种种疑虑，记者拔通了朱元晨的电话……



三名大奖获得者合影。



从游戏开始的科研

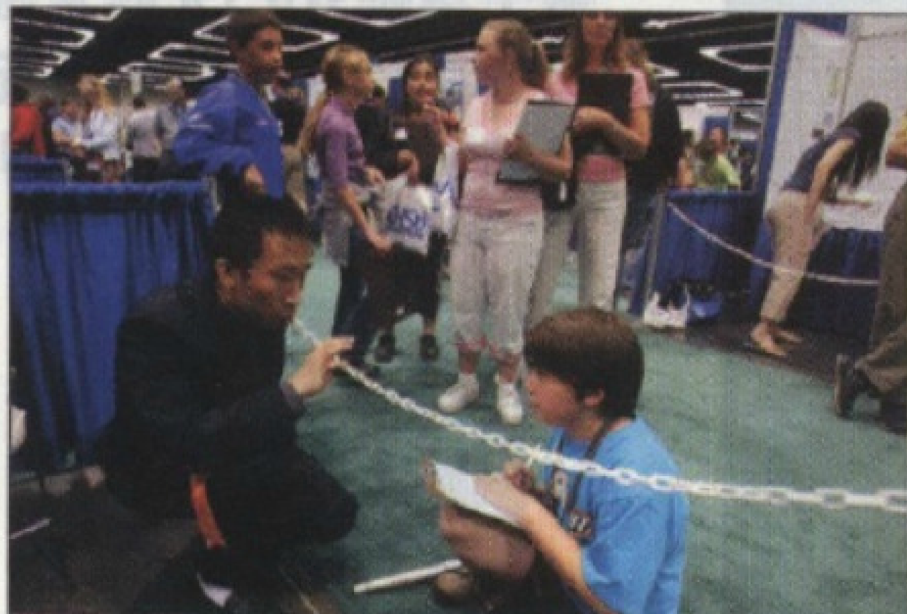
"你是《大众软件》的记者？我从前经常看你们的杂志。"电话另一端的朱元晨显得很兴奋，"特别是有些游戏玩不过去的时候。"如果不是事先再三确认，难以想象这个说起游戏就很兴奋的大男孩就是有资格观摩诺贝尔颁奖典礼的少年科学家。

"你也喜欢玩游戏？那你喜欢玩什么游戏呢？"记者在电话这边追问。

"我喜欢的游戏很多，比如《仙剑奇侠传》、QUAKE系列、《最终幻想》系列等。我之所以对现在的研究课题感兴趣，就是因为当初惊叹于QUAKE和《最终幻想》的精美画面，特别是《最终幻想Ⅷ》，莉诺亚和史克尔在广场上舞蹈的画面，真的美极了……"说起游戏，朱元晨一时有些滔滔不绝。

受益于在上海电力学院任教的父亲，朱元晨接触计算机很早。在读"预中"（上海的小学生毕业后，要上一年的"中学预备班"后才进入初中）的时候，他就参加了上海少年科技活动中心的计算机兴趣班。"我是作为插班生进入班级的，当时学习的内容是Pascal编程。第一次听课我感觉听天书一般，不过和当时所有的同学一样，我知道计算机程序是一个能实现很多奇迹的工具，也是计算机技术发展的核心，盖茨不就是凭借编程造就了他的微软帝国么？所以我学习的劲头很大，花了很多的时间自学。一个学期之后，我就跻身于班上最优秀的学生之列。"这就是少年科学家接触计算机和程序设计的开始。很快朱元晨就有了自己的电脑，不过起初他在电脑上也就是做做编程、玩玩游戏，而且花费在游戏上的时间还不在少数。如果事情就这样一直发展下去，相信他和身边大多数的同学不会有什么区别，更不会成为什么少年科学家。

朱元晨赖以获奖的科研项目全名叫作"借助优化自适应域名实时重啮合（Real-Time Remeshing With Optimally Adapting Domain）：可视性连续层次及细节渲染的新模式（A New Scheme for View Dependent Continuous Levels of Detail Mesh Rendering）"，简单地说这是一个有关3D图形的课题。"我最早接触的3D游戏是QUAKE Ⅰ，当时觉得非常震撼，3D游戏的画面效果是我从前看到的2D图形游戏无法相提并论的，在惊叹于画面效果的同时，我很想知道自己能否也有能力做出这样的画面，当时我的电脑上也有一些多媒体制作工具，也能实现一些简单的图形图像制作功能，但远远不能达到游戏画面的要求，也无法让我了解图形图像效果实现的过程。随后我就对其中的奥秘产生更浓厚的兴趣。"在父亲的鼎力支持下，朱元晨开始学习《三维游戏制作指南》等图书，独自探索游戏中蕴涵的更多乐趣。很快，他就做出了一个GBA游戏机上火炮打导弹类型的游戏，不同的是，这个游戏不仅仅是用于玩乐，还是一个练习打字的程序。学习与娱乐相结合的成果让他对图像的编程乐而不疲，并转向了更深奥也更富有表现力的3D游戏图形开发，逐渐进入到计算机图形学研究的领域，学习掌握了计算机图形硬件编程接口的制作设计方法，这才有了最终获大奖的研究课题。

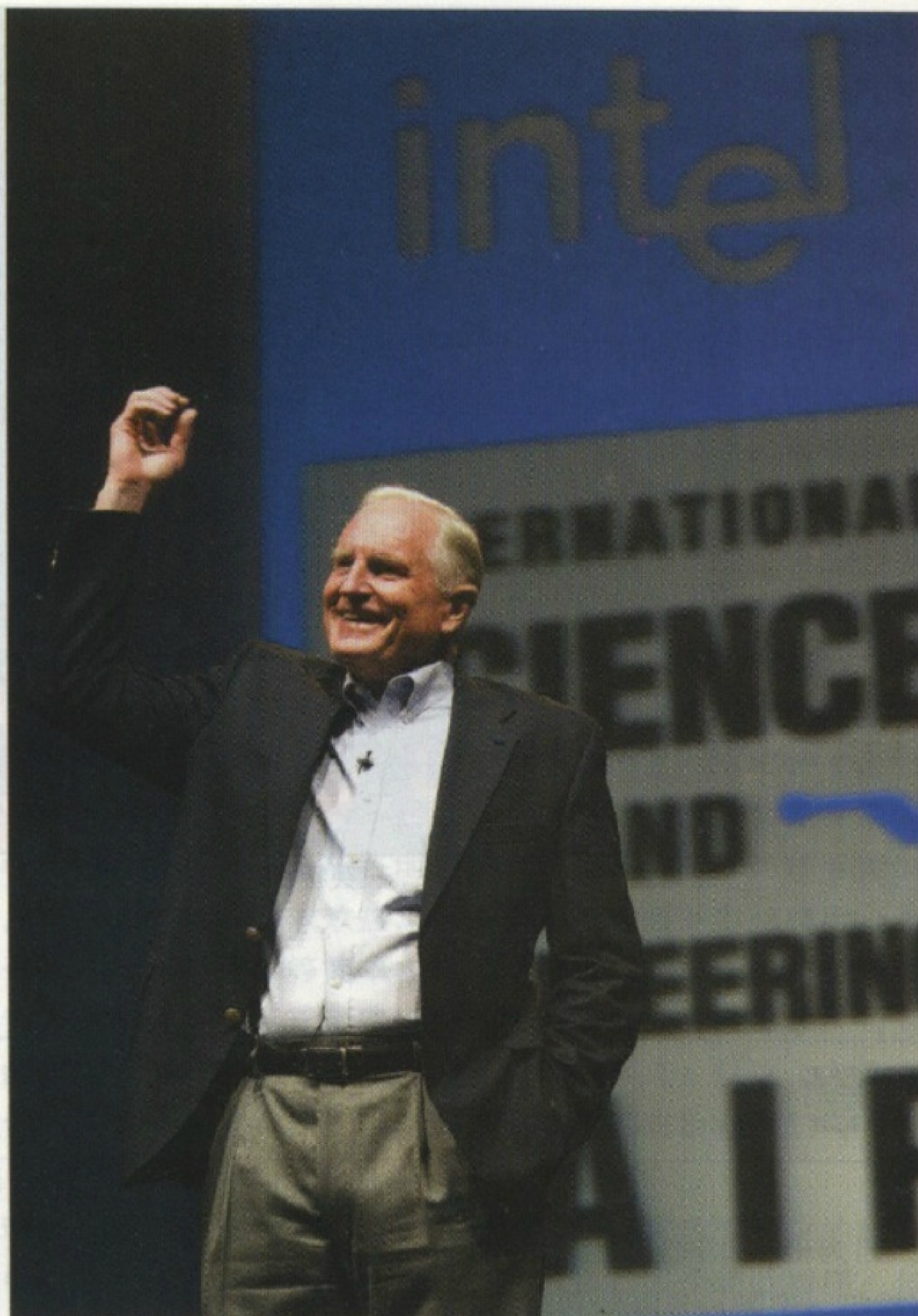






ISEF比赛大会现场认真提问的小观众。

“你问我为何对计算机图形学这么艰深的科学感兴趣，我说开始谁知道什么叫作计算机图形学，不就是想做个画面更加精美的游戏而已。计算机图形学是一门科学，也是一个工具。我之所以对他感兴趣，最初的源动力完全是出于制作一款属于自己的游戏的渴望。我的偶像就是QUAKE游戏的缔造者约翰·卡马克。能走到现在的程度，我从来都没有想到过。”面对记者的提问，朱元晨如此回答。这个答案实在是很简单，恐怕每个玩游戏的少年都曾经有过类似的梦想，不过真的去付诸实施，进而登堂入室，由兴趣进入到科学研究的领域，却不是每个人都能做到的。



安迪·格鲁夫出现在颁奖典礼上。

游戏制作发展到现在的阶段，早已不是当初卡马克一手写代码一手画地图那么轻易。朱元晨很快就领会到这一点，而图形学所展现出的魅力却让他欲罢不能。他的身边已经没有了可以指导他进行研究的老师和环境，幸好他所就读的上海外国语学校英语教育非常独到。凭借良好的外语水平，朱元晨通过互联网自学了美国斯坦福大学计算机图形学的部分课程，并在此基础上又看了大量最新的3D技术资料，随后自己开发了一个功能相当齐全，在当时技术水平属于领先阶段的3D游戏引擎。随着数学知识、算法知识和计算机图形学知识的不断扩充，朱元晨产生了编写一个能展示大规模野外3D地形的程序的愿望。通过对相关文献的学习和研究，他对这个领域最前沿的形势有了充分的了解。恰好当时中国科协要组队参加2001年英特尔国际科学与工程大奖赛，在指导老师的建议下，朱元晨以一个和大规模地形渲染相关的计算机图形学项目参加了上海市科协组织的全市选拔。经过激烈竞争，他入选了国家队，并以高一学生的身份在美国硅谷圣何塞举行的第52届英特尔国际科学与工程大奖赛上为中国夺得了包括计算机学科类特等奖在内的5个奖项。2002年5月起，朱元晨又开始了计算机图形运算优化的研究项目，并最终获得2004年的ISEF最高奖项——“英特尔青少年科学家基金奖”。

在采访之余，记者也产生了一丝疑惑，2001年朱元晨是高一的学生，那么理论上2003年就已经高三毕业考上大学。根据新闻的说明显示，ISEF是一项针对中学青少年进行的科技竞赛。2001年参赛在情理之中，而2004年以大学学生的水平与高中学生竞争，这似乎不是那么“费厄泼赖”吧？

“的确我2003年已经高中毕业了，并取得了美国哈佛大学的入学通知书，不过我向美国方面提出推迟一年入学，所以现在还未能成行。至于我为什么2004年还要去参加比赛，我想英特尔方面给你的解释更权威一些。”朱元晨如此回答我的疑问。



英特尔中国总裁陈伟锭先生。



迟到一年的荣誉

"这个问题很好解释，因为他们本来预定参加的是2003年ISEF大赛。"

北京嘉里中心6楼，英特尔（中国）有限公司宽大的会议室里，英特尔中国区总裁陈伟锭这样回答记者的疑问。同时接受采访的英特尔公司教育事务经理朱文利女士则进一步解释了事情的原委。

"今年参加英特尔国际科学与工程大奖赛的中国大陆选手共有47人，是历次参加比赛人数最多的一次。这是因为其中有部分选手原定参加2003年5月的比赛，却因为当时中国大陆突然爆发的SARS疫情而未能成行。当时就有许多选手伤心地流下了眼泪，因为这些选手已经是高三的学生，错过了这次机会，他们就再也不能参加比赛了。作为中国区比赛的组织者，英特尔中国公司教育事务部门和中国科协也感到非常可惜，这些选手为了各自的科研项目付出了巨大的心血，而且研究项目非常具有价值，就此错过对所有人都是个遗憾。因此我们与美国的组织者反复交涉，终于让他们同意这些选手的比赛资格顺延一年，参加2004年的评选。美国组织方提出的条件是所有2003年选手的研究项目进度就此封存，以保证他们2004年参赛时是以高中生的水平与其他各国的选手竞争。朱元晨就是2003年选手中的一个，最终他获得大奖，有幸去斯德哥尔摩参加诺贝尔颁奖仪式，这也是大赛历史上第一个来自亚洲的选手获此殊荣，我们很高兴努力没有白费。"

原来有这样一番曲折，这样解释倒也合情合理。不过朱元晨凭借计算机图像处理技术获得"英特尔国际科学与工程大奖赛"的最高奖项，而中国又是英特尔公司全球最重要的市场之一，这其中会不会有什么渊源呢？思虑再三，记者还是表达了自己的疑惑。

"你的质疑可以理解，其他人也曾经提出过同样的质疑。"听到这个问题朱文利笑了，"这是因为你还不了解国际科学与工程大奖赛的历史与构成。"

原来所谓英特尔国际科学与工程大奖赛，是由55年前美国科学服务社组织的一项鼓励中学生进行科技研究为目的的赛事演变而来，该项赛事起初名为"国家科学竞赛"，仅面向美国国内的中学生，1959年开始向国际选手开放，

并改换名称为"国际科学与工程大奖赛"。发展到现在已经有40多个国家的1400多名选手参与，共有工程、环境科学和医疗保健3个学科的14个项目分类进行评比。各类别分别评出各自最优的作品之后，再次进行角逐，筛选出整个大赛最有价值的3个科研项目。而英特尔仅仅从1996年才开始介入赛事，为比赛提供资金并冠名，虽然比赛的相关项目中有来自于英特尔研究中心的学者，但必须按照比赛既定的评选标准评估参赛的科研课题。简单地说，英特尔不会也不能对比赛的评选施加任何导向性影响，比赛的公正性可以得到充分的保证。"就好像可口可乐公司赞助中国的足球联赛，但也仅仅是冠名，不会派出裁判或教练，而联赛的直接收入也和可口可乐公司无关。国际科学与工程大赛同样是一项独立的赛事，所有项目的评比都会按照规定由科技学者进行评判，计算机科学作为其中的一个类别，并不会受到特别照顾。"朱文利做了这样一个比喻。

随后英特尔中国总裁陈伟锭先生亲自向记者解释了英特尔赞助赛事的原因。原来赞助科技竞赛是英特尔公司"教育创新计划"的一部分，这项每年投入数百万美元的项目，是英特尔公司为提高计算机技术在科学研究中的应用，帮助青少年更有效掌握计算机工具而开展的。由于英特尔公司的几个创始人如安迪·格鲁夫、罗伯特·诺伊斯、高登·摩尔均有曾经在大学任教的经历，因而对于科学技术的普及教育非常热心，在赞助国际科学与工程大赛之前，就已经与各地的教育机构展开合作，辅导青少年学习掌握计算机的使用。"虽然企业要讲求效益，但谁都不愿意看到自己费尽心血创造出来的产品仅仅被用于玩游戏、看电影等简单应用。计算机是推动未来科技发展的重要工具，而现在的年青人更多的将它用于消费娱乐，3.06GHz的超线程芯片若只被用于多开几个网络游戏的窗口，那科技的进步对人类又有什么意义？从这个角度上来说，英特尔实施的教育创新计划，和北京街头最常见的电脑培训班执行的是同一使命，所不同的就是分别关注电脑入门和深入使用。"

这的确是个很尴尬的现象，现代的电脑硬件发展水平已经足以完成很专业的科技应用，而3.06GHz芯片在中国最广泛的用途却是在网吧中同时执行多个游戏程序。与此同时，6月2日美国的一位数学爱好者利用自己的个人电脑发现了迄今为止最大的素数。很难说这最大的素数和网络游戏对于年青人哪个更有意义，不过数十年之后，分别玩着网络游戏和运算着数学、图形学研究成长起来的一代，究竟谁能再把神舟飞船送上天呢？用电脑玩游戏并没有什么错，不过若电脑仅仅只用于聊天玩游戏，不知道电脑会带给这一代中国人怎样的未来。



载誉而归的中国选手代表团。



科学研究的背后

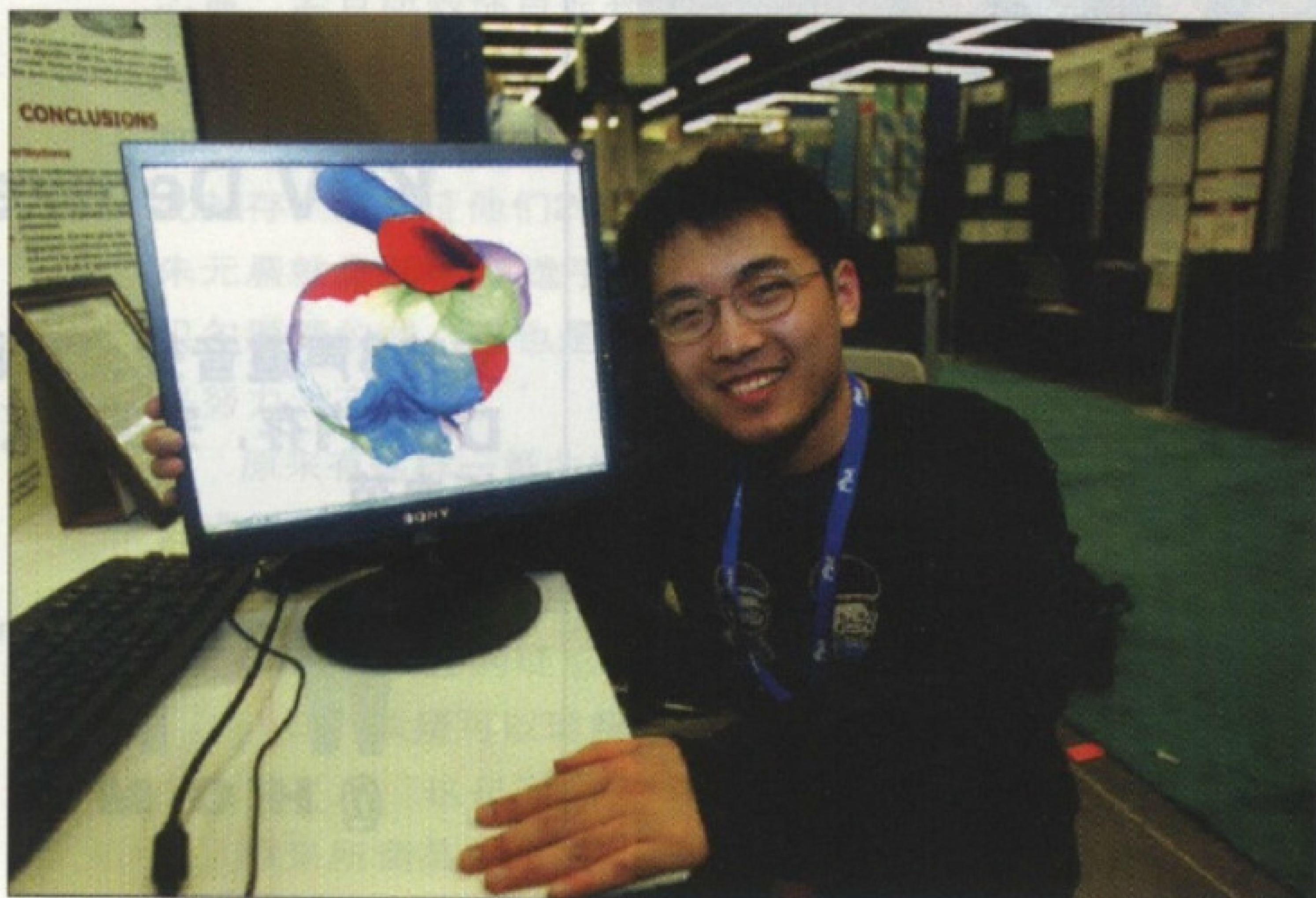
“我相信，朱元晨的成功可以复制。”采访中朱元晨的父亲朱丹平不止一次向记者强调。“不过在现在的教育环境下，这只能是个案。”随后他不无遗憾地补充。

朱元晨的父亲是上海电力学院的教师，母亲则执教于上海外国语学院。在谈及朱元晨时，他们都不约而同地认为朱元晨并不是什么“早慧神童”，对他儿时进行的教育也没有特别之处，当时唯一所做的算得上是早期智力开发的行为，是要求朱元晨练书法。“心正则笔正，不要求他成为书法家，但是要求他做一个正直的人。”朱元晨现在挺拔流畅的中英文笔迹，就是那时留下的成果。

“要说对他进行的特别教育，那应该是中学开始的事情，我们注意到他对物理和数学有极大的兴趣，于是就购买了很多国外的理科教材。由于我们夫妻都从事教育工作，在教材的挑选上都有自己的见解。国内教材更多的是注重已有知识的灌输，而国外教材则重在培养学生对未知事物的求索。孩子的天性是对于新鲜事物的好奇和敏感，如果仅仅要他局限于书本知识，无论对他自己还是对我们都是很辛苦的事情。虽然我们对他要求很严格，但从来没有强迫他学自己不喜欢的东西。后来看到他对于计算机方面的爱好，我们就在1997年为他买了一台奔腾133的电脑，对于他在电脑上做什么，我们从来没有作过很严格的限制，有一段时间他非常喜欢玩游戏，我们也只是提醒他不要耽误正常的学习。谁知道他后来从游戏开始做出了这么大的成绩。”

的确，现在城市里的孩子差不多都接触过电脑游戏，不过大多数人都是一个接着一个地玩下去。当他们依旧在熟悉新的游戏快捷键的时候，朱元晨已经将兴趣转向了游戏背后更广泛的领域。因为痴迷于QUAKE，他将卡马克奉为自己的偶像。而看懂英文资料和教材的要求，迫使他对自己的英文投入了很大精力。当他还仅是个15岁的初中生的时候，就以670分的惊人成绩通过了TOEFL考试（满分677分）。良好的英文水平又让他可以利用互联网到斯坦福大学、到麻省理工学院的网站上下载学习免费课程。通过计算机学习英语，再通过英语了解计算机更多的知识，在这样的良性循环之下，才出现了一个19岁的少年科学家。

计算机和英语，这两项技能在现代社会中已经得到了无以伦比的重视。从街头四处张贴的“四六级考试辅导班”和“××电脑培训学校”小广告就可见一斑。遗憾的是无论正规的教育还是业余的培训辅导，获得一张证书都是教学的终极目标。至于那些证书能让学习者得到什么，没有人关心。所以才有招聘会上手持一叠证书而求职无门的失意者。TOEFL的高分也许的确体现了更高的英语水平，微软MVP也许是一项光芒耀眼的荣誉，不过若只关心分数和荣誉，而忽视了对各项知识的不断汲取，那么分数只是个数字，MVP也会过期，留给学习者的还有什么呢？



朱元晨展示他的作品。

“ISEF大奖对我是个开始，也是个结束。尽管它是很大的荣誉，但已经成为过去了。”早已获得哈佛大学入学资格的朱元晨很清楚自己的选择。与众多拿到通知书就迫不及待飞往海外的学子相反，朱元晨并没有急于赴美，而是申请推迟入学一年，在家补习过去忽略的社科文史方面知识。“这是我们全家一致讨论通过的决定。”朱丹平老师解释了如此选择的理由，“尽管朱元晨有很强的独立求学能力，但他终究是个孩子，到了国外不仅要面对学业的压力，还要面对国情和文化的代沟，如何融入新的环境，如何保持自己的价值观世界观，这都是过去沉浸在自然科技知识学习中的他需要跨越的新障碍。这不仅关系到

他将来的研究方向和学业成绩，还关系到他未来成为怎样的一个人。相对论固然伟大，但如果纳粹先利用它造出了原子弹，那么相对论对于人类就不是贡献而是危害了。技术掌握在人的手中，人应该引导技术向哪个方向发展，不是技术的问题而是人的问题。所以在去美国之前，我们要让他去更多地理解科研、理解社会，也许晚一年去哈佛会晚一些获得学术成果，不过这中间的收获，可以让他享用一生。"



尾声：诺贝尔的向往

2004年9月，朱元晨将登上飞往大洋彼岸的班机，开始他科研道路的新历程。12月份他还将前往瑞典斯德哥尔摩，现场观摩诺贝尔奖颁奖典礼。从1901年到2004年，100多年的诺贝尔奖历史中曾经有7位华人获此殊荣，遗憾的是，他们都是以其他国家公民的身份登上领奖台。中国本土科学家至今未曾染指诺贝尔奖，这已经成为中国科学界心中永恒的痛。对于造成这一现象的原因，中国工程院院士、中科院计算所总工程师倪光南认为：对于科学家个人而言，获得诺贝尔奖是一项最高荣誉，对于国家来说，诺贝尔奖获奖者的多寡也在一定程度上反映出科技水平的高低。中国大陆现在还没有科学家获得诺贝尔奖，这是国家科技还没有达到世界先进水平的一个反映。不过，我们大可不必以获得诺贝尔奖作为科技发展的具体目标，对于国家来说也不必刻意追求，而应该看作是"水到渠成、瓜熟蒂落"的事，等到我们的科技发展到世界先进水平，就一定会有一批科学家获得诺贝尔奖。现在科技界存在着不少浮躁虚夸、急功近利现象，这不利于科技的发展，尤其不利于基础研究，因为基础研究要出成果往往需要长时间的、扎扎实实的研究，那些心浮气躁、想一举获奖的人很难有所作为。从根本上说，科技水平的高低取决于教育水平，诺贝尔奖获奖者的多寡也取决于教育水平。例如，一个人口很少的丹麦就有10个科学家获得诺贝尔奖，这是因为它实行义务教育已有190年的历史，有着发达的教育水平。所以，如果说要追求诺贝尔奖，就应该首先改进我们的基础教育和高等教育，培养出大批推动国家整体科技水平发展的人才，这才是根本。我们的航天科学家没有获得过诺贝尔奖，但是他们送上天的神舟飞船，让他们走到哪里都能与诺贝尔奖获得者受到同样的尊敬。



关注中国科技教育的中国工程院院士倪光南。

无论英特尔大奖还是诺贝尔大奖，都只是一个符号，它代表了对科学家推动科技发展，利用科技改善人类生活所付出心血的尊敬。过去的一代中国人没有获得诺贝尔奖，是我们太注重诺贝尔奖本身而忽视了科技自身的意义；而现在获得英特尔大奖的中国少年，也许就是我们关注创新教育、关注科技本身价值的开始。

希望这篇报道之后，有更多的有志少年回到学校，而不是辍学。

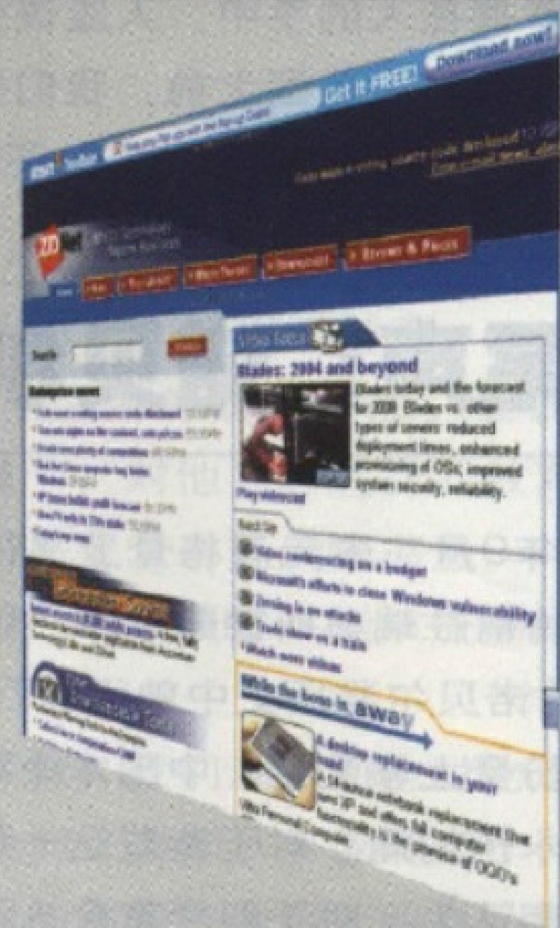
华裔诺贝尔奖获得者列表

1957年	美国	李政道、杨振宁	诺贝尔物理奖
1976年	美国	丁肇中	诺贝尔物理奖
1986年	美国	李远哲	诺贝尔化学奖
1997年	美国	朱棣文	诺贝尔物理奖
1998年	美国	崔琦	诺贝尔物理奖
2000年	法国	高行健	诺贝尔文学奖

ZDNet

2004年06月09日

欧盟这几天突然旧调重弹，把眼看着就要作废的针对芯片厂商英特尔的反托拉斯法案又捡了起来，重新提上议程。欧盟的这一作法被认为是一次“对美国剑拔弩张的大胆行为”。欧盟本可将两年前英特尔竞争对手AMD提出的针对英特尔的调查议案不了了之。法律专家指出，此调查的重新提出是因为欧盟发现欧洲与美国之间在对竞争规范上出现的分歧越来越严重。一家华盛顿驻英国法律公司的律师M.J.Moltenbrey说：“欧洲已经加入讨论如何制定竞争策略的行列中。过去人们在反托拉斯法案和遵守最新经济理论上都习惯唯美国马首是瞻，而现在欧盟至少和美国站在同一起跑线上。”欧洲在竞争规范上的角色转变最早在3年前就显露出来。当时欧盟竞争办公署否决了通用电气并购Honeywell的提议。今年年初，办公署又向微软开出了创纪录的6亿美元的罚单——美国政府官员称该针对微软的决议是与去年美国通过的法令相抵触的。这样一系列的巨额罚单反映出欧洲的反托拉斯法对拥有专利的大公司的商业竞争的“关注程度”远远大于普通消费者。而且从结果可看出，欧洲显然比美国更加重视微软这一案件的处理工作。



PC MAGAZINE

2004年06月08日



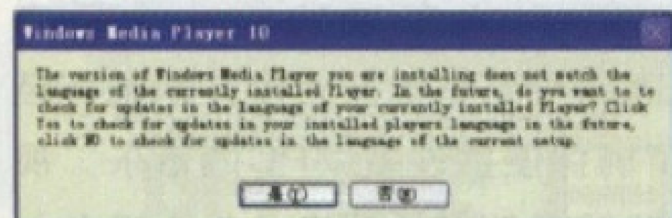
微软始终没有停止进军好莱坞的步伐。微软现在正在全力推行可在移动和网络设备上使用的付费音乐和电影，并公布了其下一代Windows Media数字版权管理（DRM）软件。许多在线音乐和电影服务提供商、娱乐公司和消费类电子产品都将支持这款代号为Janus的软件。这款最新的DRM软件有一项叫做“时间炸弹”的功能，该功能只赋予用户在短时间内欣赏下载的音乐和电影的权限。微软副总裁Amir Majidimehr表示，该做法是为了让人们“只要支付极低的月费就可用上千首歌填满你的随身听，或者随身带着一打电影出门旅行”。微软的官方人员还表示，今年微软将推出基于MSN的在线音乐商店，但此事尚未透露任何细节。目前，宣布支持微软DRM软件的有美国在线、CinemaNow、创新、戴尔、迪斯尼、Movielink、Napster、Rio等多家公司。但也不是所有人的两脚都踏入了微软的阵营，比如惠普就为苹果的iTunes音乐商店和版权保护撑腰，而AOL则既支持微软又支持苹果。等到今年年底，微软和苹果将展开新一轮竞争，而战场就是数字娱乐领域。

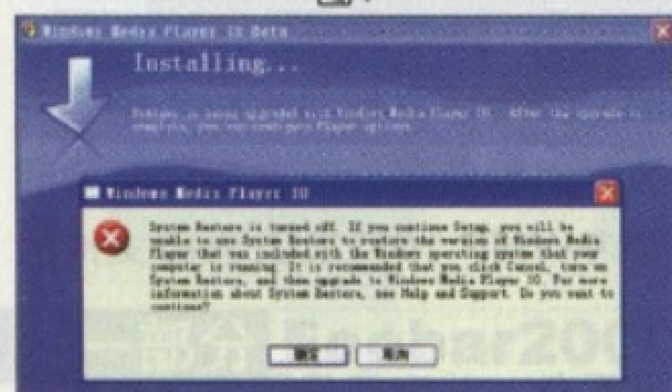


数字娱乐中心

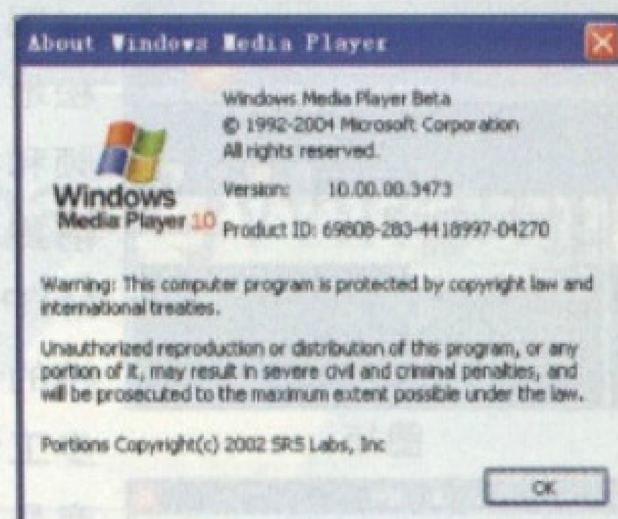
——Windows Media Player 10 Beta试用手记

■广东 GZ


图1


图2

微软公司在美国东部时间6月2日中午12时推出了Windows Media Player 10 Beta公众预览版（以下简称WMP 10，下载：http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/mp10/default.aspx）。此次WMP 10预览版只提供英文版本，因此在安装时会有语言匹配检测提示，不过这并不会影响安装（图1）。同时由于这是个不可逆的安装过程，安装程序会建议打开操作系统已被关闭的自动还原功能，以便需要时卸载（图2）。安装完毕会自动启动WMP 10，此时可查看到其版本号为"10.00.00.3473"（图3）。


图3

革新用户界面


图4

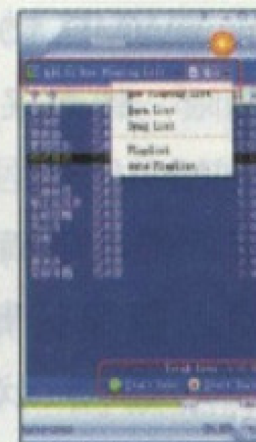

图5


图6

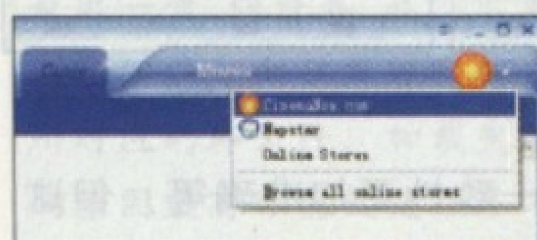
WMP 10的用户界面明显不同于以往，微软称之为拥有"革新性的用户界面"，宣称口号是"所想即所得"。虽然口号不免夸张，但也很好地说明了新用户界面可调整的灵活性。首先WMP 10的播放界面下方多了一个显示条，它会显示正在播放媒体的频谱以及相关信息，便于判断媒体压缩的质量，这对试听音乐显然是有帮助的（图4）。其次，WMP 10任务栏从侧面移到了界面上方，摆脱了以往任务栏总显得非常突兀、与整个界面无法协调的缺陷。同时任务栏仍是可以随时隐藏的，以保证更清爽的界面（图5）。不仅如此，使用鼠标调整界面的尺寸也变得非常顺滑，甚至可将界面调整为小小的播放条，完全隐藏视频部分（图6）。

除去以上那些明显的区别，革新性主要是指WMP 10能高度直观地寻找、获取、回放以及管理数字媒体，这些都体现在WMP 10增强性媒体库的设计上（图7）。它的设计思想就是在一个窗口内无需切换就能轻松访问大多数WMP 10的任务，包括播放媒体的列队、便携播放器的同步以及刻录CD等，甚至可在同一时间处理所有这些任务。因此WMP 10的媒体库窗口在原有的管理窗格右边增设了一个可切换的窗格，这个窗格的特殊性在于可以方便地切换排队、同步、刻录任务（图8）。这样用户从媒体库中搜索定位到的各种数字媒体，甚至是正在录制的电视节目，都可以轻松添加到可切换任务的窗格中，再通过窗格任务切换就能实现同步等工作。完成操作后用户又可以切换回来继续别的任务，所有操作都在媒体库窗口进行，因此WMP 10的工作和管理效率远远高于过往版本，从这个层次来说"革新性的用户界面"还是比较符合事实的。


图7


图8

在线数字商场


图9

WMP 10首次引进了"数字媒体商场"，使用户可以获取Napster、MusicNow和CinemaNow等在线媒体服务（图9），可以在这些著名的在线数字商场中寻找、下载、租用或购买数字流媒体。事实上此时的WMP 10的作用相当于特殊的网络浏览器。Napster、MusicNow主要提供音乐，采用单曲下载、整碟购买、月租等多种购买方式（图10），而CinemaNow提供数字电影，采用下载或流式媒体服务方式（图11）。实际试用中发现，这些WMP 10内嵌的在线商场并不向美国以外的用户开放。

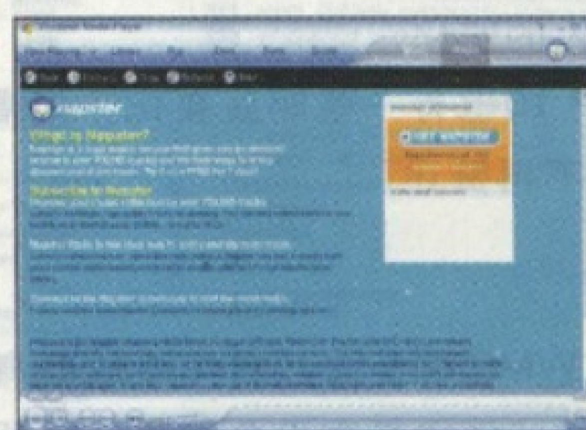
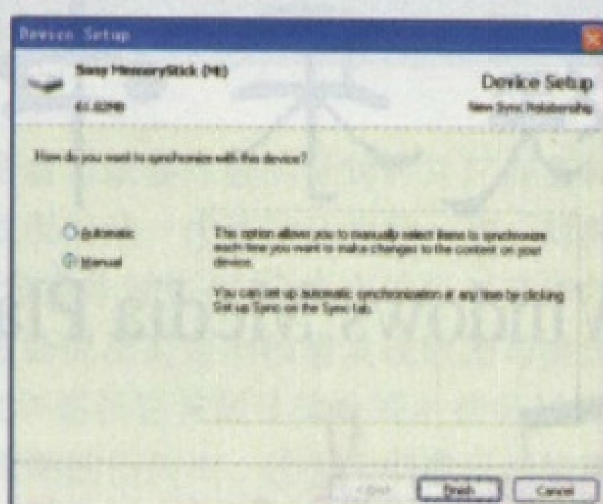
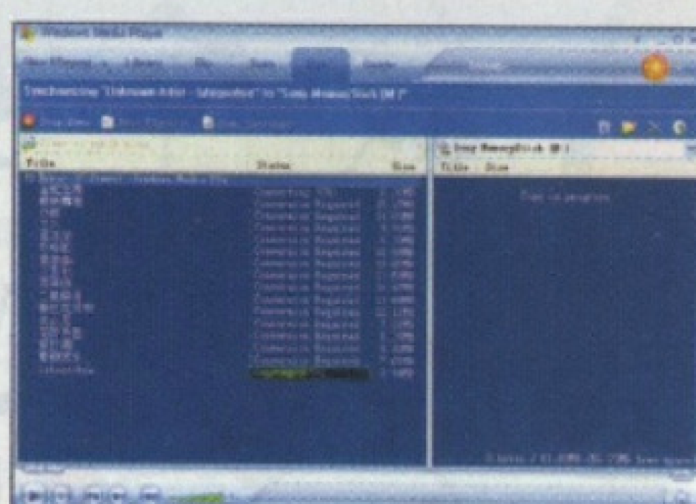

图10


图11

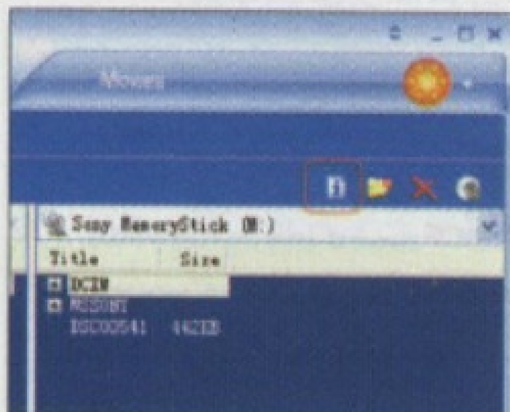
移动设备支持

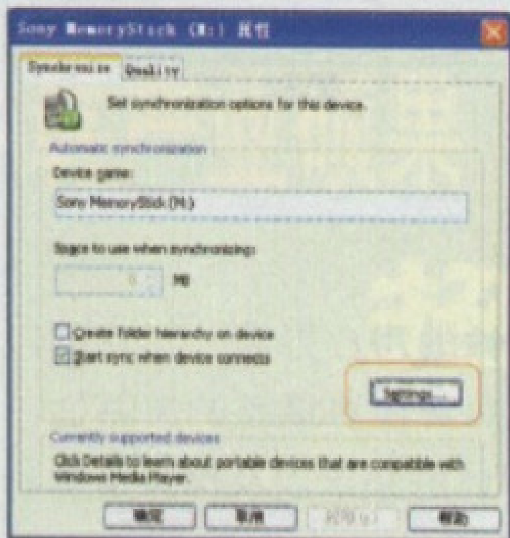

图12


图13


图14

WMP 10大幅增强了对便携移动数字音乐设备的支持，尤其是引入了计算机和MP3播放器等便携设备之间自动同步的新型技术，这显然是微软针对苹果iPod大获成功的一个反应（图12）。苹果iPod的主要卖点其实就在于操作极其简单方便，普通用户无需掌握太多技术就能轻松地向设备加载音乐。在上述概念基础上建立起来的WMP 10增加了确保便携设备同PC的音乐、视频和相片收藏保持时刻更新的功能，这意味着PC用户也能轻松地无缝管理他们的便携式数字设备，前提是这些便携式设备支持“Microsoft Multimedia Transport Protocol（微软多媒体传输协议，MTP）”。当然目前支持MTP新协议的数字设备并不多，某些自动同步特性也只能对这一小部分支持的设备生效，大多数情况下Windows会将便携设备识别为可移动的数据驱动器，而此时手动的同步工作就没有什么优势了。因此计划购买数字便携设备的朋友不妨参考WMP 10网页上列出支持的产品，事实上也只有Creative、RCA寥寥数种而已。


图15

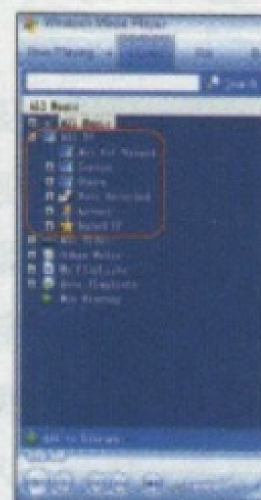

图16

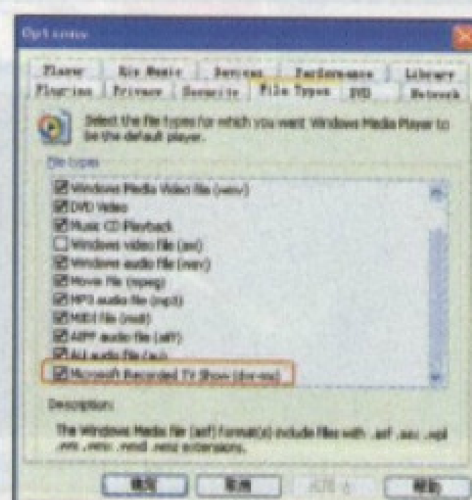
通常一个数字便携设备第一次插入PC，WMP 10都会自动检测出设备，并询问是否使用自动同步方式（图13）。如果选择自动同步方式，WMP 10会立刻开始将媒体库中所有音乐自动传送到设备（图14），这显然不利于用户管理。因此要选择手动同步，然后再点击同步界面上数字便携设备的属性设置按钮（图15），在设置面板中的“synchronize”选项卡中点击“settings”按钮（图16），设定对应此设备自动更新的媒体库即可。之后启用自动同步就非常轻松了。

WMP 10中更高级的移动设备管理特性，例如数字版权管理特性允许基于订阅的收费内容在便携式设备上播放，但只有在今年晚些时候的下一代硬件，比如基于Windows的Portable Media Center面世之后才能发挥作用，而届时对于新的智能手机和PDA的同步支持可能会是WMP 10的最大亮点。

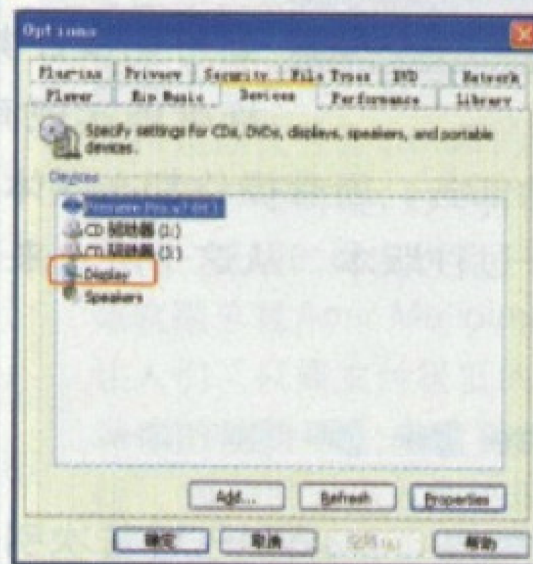
综合智能点播

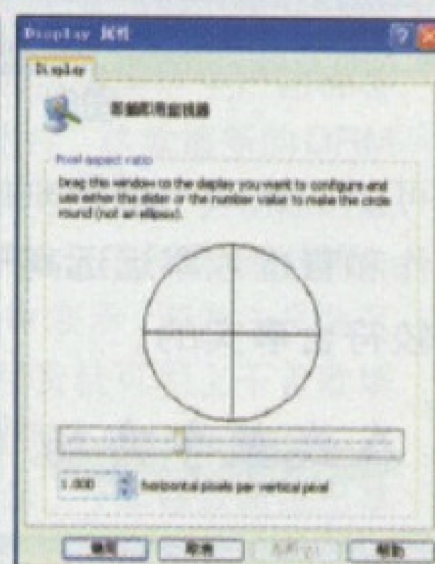
在媒体库窗口中，可以看到全新的数字媒体格式“TV”的分类（图17）。在WMP 10的播放支持格式中，也可以看到这种名为“Microsoft Recorded TV Show”的媒体格式以“.dvr-ms”为后缀名（图18）。实际上这是运行“Windows XP Media Center Edition”的PC录制的电视节目，现在被完全集成在WMP 10的媒体库中，代表着WMP 10综合播放能力的进步。


图17


图18

WMP 10能支持的流媒体的音频突破了WMP 9为窄带设计的“high-quality audio”局限，转而采用基于Web应用的5.1环绕声道。同时其视频也能支持类似于“HDTV”质量的WMV-HD（Windows Media Video High Definition）。同时，像高级音频设置、回放画面比例调整（16：9）等实用功能也被集成在WMP 10中，用户可最大程度控制视频音频回放的质量。打开WMP 10的设置面板并切换到“Devices”选项卡，可以看到相较以前版本，WMP 10多了个“Display”的设备（图19）。双击打开“Display”，可调整WMP 10回放画面的比例，实际上这种调整比单纯的16：9设置更为细致和实际（图20）。回到“Devices”选项卡，继续双击打开“Speskers”设备，发现音频的设置上虽然还没有5.1声道选项，却已经开始支持S/PDIF数字输出——当然这首先需要PC的声卡也支持S/PDIF数字输出。事实上这还仅仅是第一个测试版，因此可预测正式版时WMP 10的音/视频调节还将有大的变化。


图19


图20

在播放增强设置上，WMP 10也有一些明显变化，如播放速度的调整变得细致，自动调节声音一致性更加准确等，但这些不是根本性的技术变化，就不再赘述。

结 论

WMP 9出现时笔者曾预言WMP将会放弃媒体播放器身份，转而力争成为依附网络的综合性PC数字娱乐平台，WMP 10中出现的“在线数字商场”以及“便携数字设备同步”证明了这个观点。可以看出，WMP的目的是成为个人计算机上的数字娱乐中心。

深入经典软件系列之五

编者按：说Winamp影响了一代人的音乐生活一定没有人反对，它曾经代表着一种“简约”的专业形象。然而随着Winamp新版本的发布，这种形象已渐渐被界面类似“记事本”的Foobar所取代，很多音乐和软件的发烧友都开始转移阵营。然而这篇文章是奉献给所有普通的读者——如果你开始用Foobar，我们来研究如何得到最适合你的设置；如果你坚持用Winamp，我们来研究如何“榨”出它的最后一滴汁液。

■四川 FinWell

阳春白雪还是下里巴人？——Foobar与Winamp

第一部分 Foobar2000篇

Foobar2000是一款以技术为主导的专业级音频播放器，由于其系统资源占用小、音质好等特点，目前已经受到越来越多的关注。而似乎一旦涉及到“专业”，就有点曲高和寡的味道，许多用户刚刚接触Foobar，就被诸多的设置项搞得晕头转向，并不能很好地享受Foobar的强大功能。没关系，且随下文看来，我们将对Foobar进行深入讲解，让大家充分领略Foobar的风采。出于稳定性和兼容性考虑，下文的讲解将以Foobar 2000 0.8.2（以下简称Foobar）中文版（下载：http://www.onlinedown.net/soft/2898.htm）为例，操作系统为WinXP SP1。同样，按照系列的传统，我们不对基本的操作作详细介绍。

Foobar的许多实用功能是由“外挂组件”——Components提供的。如果用户的Foobar无法实现下述功能，请检查是否安装了相应组件，方法么？看看插文吧。

Foobar 组件

1.“组件”在Foobar中被称为Components，其实就是通常所说的Plug-in——插件。但Foobar似乎有意把这些插件和播放器看成一个整体，给予其和播放器平起平坐的地位——而不仅仅是一个外挂程序。这似乎是为了反映一种共享精神（这种精神通过Foobar官方网站的域名www.foobar2000.org也可以看出来）。

2.在Foobar的“参数设置”窗口里第一项即为“Components”，可以看到Foobar目前所加载的组件，最后一项“组件库”我们可看到已加载和加载失败的组件所对应的库文件，加载失败的原因最有可能的是版本不兼容所致，因此使用Foobar组件时，务必注意其支持的Foobar版本（插图1）。



插图1

3.Foobar组件是由动态链接库文件（*.dll文件）提供的，其安装非常简单，只需将相应库文件放到Foobar安装目录，再重启Foobar即可。不过为了管理方便，建议将所有库文件都放入Components子目录下。

1.Foobar中实现媒体管理

有许多用户虽然折服于Foobar的音质表现，但迟迟不肯投入Foobar的怀抱，理由是：其媒体管理能力太弱。其实不然，Foobar的媒体管理很有特色，并不逊于任何其他的媒体播放器，如果要说缺点，大概就是在方便性上差一点罢了。

Foobar的媒体管理是通过“专辑列表”和“数据库”配合实现的，其中“专辑列表”功能由“foo_albumlist.dll”组件提供。选择设置窗口中“外挂组件”项下的“专辑列表”（图1），第一次使用时会要求配置数据库，确认后进入数据库配置项（图2），首先勾选“启用数据库”，这样一旦有文件添加到播放列表时，就会被自动添加到Foobar的数据库中——便于统一管理。下面的两项设置：“限制目录”和“限制文件类型”用于设定选择数据库的筛选条件。当有条件填入时，只有满足填入条件的文件才会被添加到数据库。具体的语法在输入框下已给出了例子，不再赘述。数据库配置完毕后我们转到专辑列表设置项（图

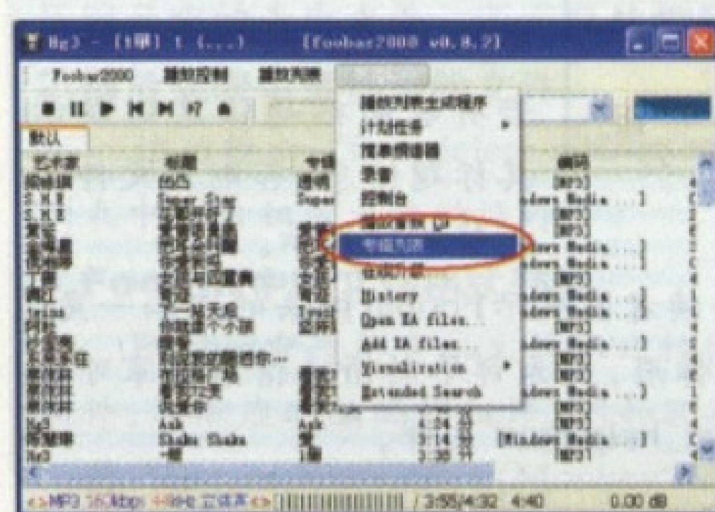


图1

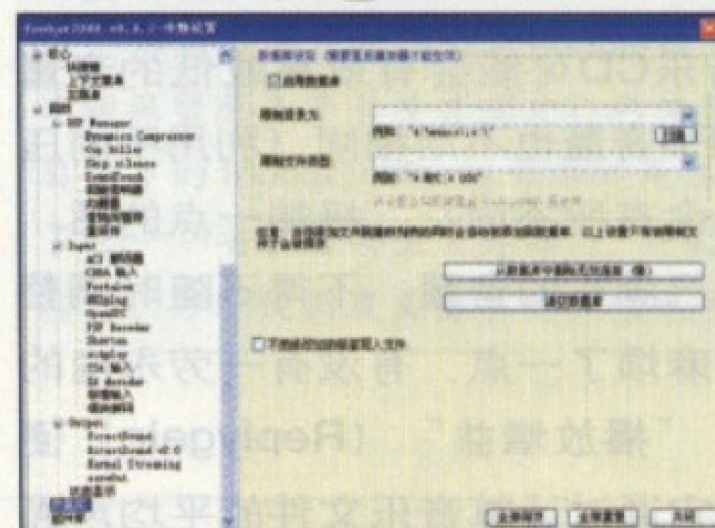


图2



图3

3）：“查看”一栏显示了目前可用的专辑列表的查看方式，我们可通过右上角的“添加”按钮添加适合自己的查看方式，具体语法可参见插文。专辑列表配置完毕后，即可通过下部的“激活专辑列表窗口”按钮打开Foobar的媒体管理窗口——专辑列表窗口（图4），在此可以看到目前收录在数据库中的所有音乐文件，通过下部的“查看”下拉菜单，我们还可以选择不同的分类查看方式。我们可以集中进行组织新的播放列表、刻录CD、转换音乐格式等操作，而不必忙于切换各种窗口。

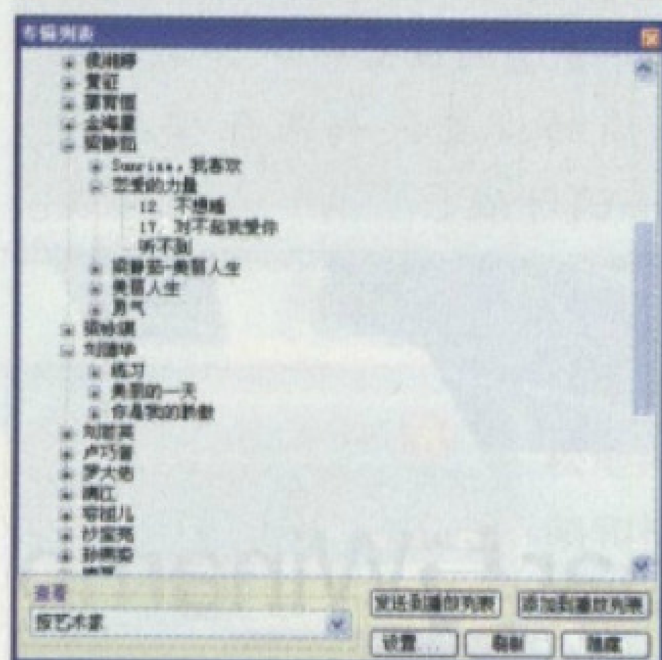


图4

Foobar的语法格式简介

Foobar中所有曲目信息的显示都是由语句实现的，相应也提供了丰富的语法供不同用户使用。作为例子，我们分析一个“按艺术家查看”的语句：“artist|[%album%][[%disc%.][$num(%tracknumber%,2).]]$if2(%title%,%_filename_ext%)”（插图2）：第一项中的“artist”表示按艺术家进行排序；之后[……]中的内容表示存在时则显示，否则不显示；%……%之间的内容表示插入相应的内容字段显示；“$num(x,y)”表示显示x，如果x位数小于y就在x前面补0，“$num(%tracknumber%,2)”即表示音轨编号为一位时在其前面补0；“$if2(a,b)”表示若条件a满足则显示条件a，否则显示条件b，“$if2(%title%,%_filename_ext%)”即表示若有歌曲标题信息则显示其标题信息，否则用文件名代替标题显示。

插图2

如此简单的介绍只能给读者们展示Foobar语法的冰山一角，但愿借此能起到抛砖引玉的作用，更为详尽的语法信息大家可参考Foobar目录下的titleformat_help.html文件。

2.播放增益有何用？

众所周知，不同的音乐CD可能会有或高或低的音量表现，导致压缩出来的MP3音量也不尽相同（利用不同压缩工具压缩的MP3音量也会有所不同），极端一点的话：用户在听音时为了获取自己满意的音量，不得不随时调整播放器的音量，这样似乎麻烦了一点，有没有一劳永逸的方法呢？答案是肯定的，“播放增益”（Replygain）便是一个不错的解决方案。它通过计算音乐文件的平均声强和每个文件声强的差值，给每个文件赋予一个增益值，通过这些增益值就能在播放时自动调整音量，使音量始终处于同一水平上。

Foobar所提供的增益方式有两种：“音轨增益”和“专辑增益”。前者是将所有音乐的强度都置为同一标准，这样每首曲子的音量都会相同；而后者是将属于同一专辑的音乐调整到同一强度，不同专辑间的音乐会有差别（显而易见的例子是摇滚乐和抒情歌的专辑，增益后的强度前者会大于后者）。Foobar可为音乐文件添加上述的两种增益，并且可以选择所需要的增益模式。

音频格式与音质

AAC

AAC（Advanced Audio Coding 高级音频编码），是比MP3更高效的一种编码方式。在技术上采用了临时噪声重整，量化哈夫曼编码等新技术，使得压缩率比MP3有进一步提高。另外，AAC具有多采样率、多比特率、多音轨等特性，这使得AAC极有可能成为MP3的取代者。

MP3 Pro

这是MP3的改良版本。采用SBR（Spectral Band Replication，频段复制）技术，将音频数据的低频部分按MP3技术编码，而高频部分则利用MP3 Pro技术编码。这样低频部分数据可保持原有的压缩品质，而对高频的编码又弥补了传统MP3在高频的损失。

APE

APE是一种专业的无损压缩格式。MP3等有损压缩格式在损失部分音质的前提下提供了较小的文件体积。而APE的无损压缩，在保持与源文件相同音质的条件下提供了更小的文件体积。Winamp可通过插件支持APE格式，而更为专业的Foobar则默认支持APE。

MPC

MPC也是一种有损压缩格式，全称是MusePaCk。这种格式在MP3无能为力的中高码率下，提供了远比MP3格式更为良好的音质。MPC实际上是MP2的改进版，在采用子带编码技术（Subband Coding）的基础上，加入了诸如ANS（Adaptive Noise Shaping，自适应噪声整形），CVD（Clear Voice Detection，清晰语音探测）等新技术，并采用了新的哈夫曼编码法，这一系列改进使得MPC成为一种极有潜质的音频格式。

具体实现方法如下，首先在播放列表中选中欲应用播放增益的曲目（可复选），调出右键菜单，选择“播放增益”。其中的“扫描每个音轨”是添加“音轨增益”信息，而“作为专辑扫描”则是添加“专辑增益”信息。添加完增益信息后，打开Foobar的设置窗口，选择“回放”项，在“播放增益”一栏里即可选择所需要的播放增益模式（图5）。一般建议使用“专辑增益”，这样可保留不同专辑间的差别，将“播放增益”对音乐表现力的损失降到最低。

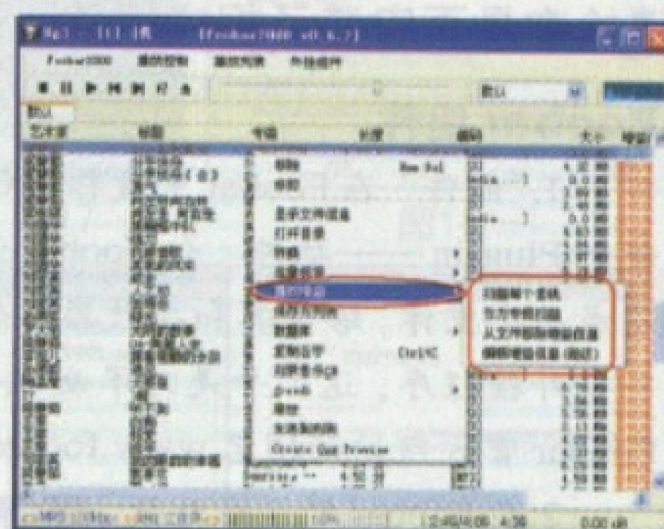
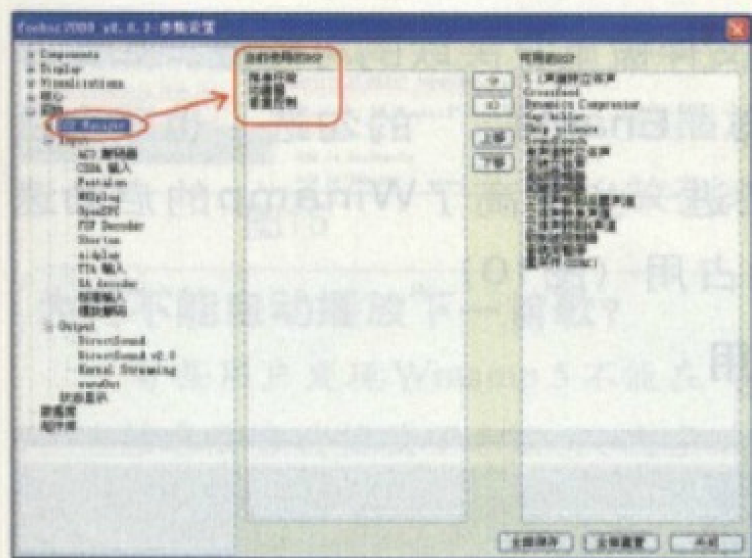


图5

3.我该选用哪些DSP？

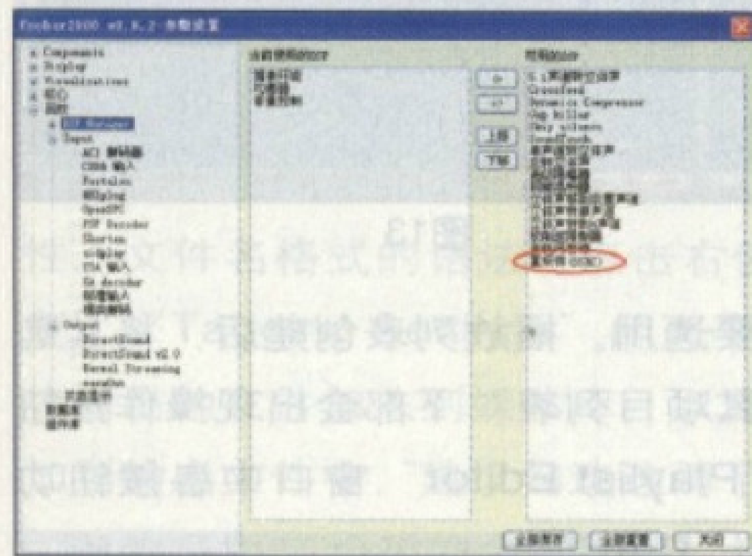
DSP即Digital Signal Processing（数字信号处理），这是Foobar音频处理的最关键部分，各种立体环绕效果就是在这部分产生的。然而对于绝大多数用Foobar播放MP3、WMA等音乐的用户来说，“立体声转4声道”这样的DSP没有任何意义。另外，尽管Foobar提供了大量DSP设备，但随着使用的DSP增多，Foobar会占用越来越多的系统资源——优势尽失。因此在日常使用时，我们在Foobar设置窗口中的“DSP Manager”项中，只需添加一个“简单环绕”，即可得到比较好的放音效果。如果


图6

对音质还有进一步要求，不妨再加一个均衡器（图6）（均衡器可在“DSP Manager”展开的“均衡器”项中设置）。够了够了，别再多了，相信我们那双并不专业的耳朵已经对Foobar很满意了。

4.有必要使用重采样吗？

重采样是对数字音频流进行重新采样，产生不同于原始音频流采样频率的新音频流。而所谓“数字音频流的采样频率”则直接关系到我们所听到的音乐的质量。我们可以使用高达96kHz的采样频率获得更好的音质，但这会额外增加CPU的负担，这是一个得失的平衡。但是如果声卡不支持如此高的采样频率，Windows混音器还会再次进行采样，将其采样频率降低到声卡可接受的频率上。反复折腾，输出的音质反而会大打折扣，这时候我们就不建议使用重采样了。


图7

使用重采样的具体操作为：在“回放”项目下的“DSP Manager”中，将“重采样（SSRC）”加入“当前使用的DSP”一栏（图7）。

5.哪种输出方式适合我？


图8

Foobar目前提供了3种输出方式“DirectSound”、“Kernel Streaming”和“waveOut”。在设置窗口中的“Output”中我们可选择需要的输出方式（图8）。

“DirectSound”是由微软的DirectX提供的一种输出方式，具有系统资源占用小、支持硬件混音等特性，且和Windows平台兼容较好（毕竟是微软自家的东西），一般推荐使用该输出方式。

而“Kernel Streaming”（内核音频流）是一项试验性的功能（安装时默认未选），它直接将声音输出到声卡，而不经过Windows混音器。这似乎是一种高效率的输出方式，但实际上能分辨出的音质差别也不明显。另外，基于上述特性，当使用该方式输出时，将无法通过Windows的“波形音量控制”滑杆调节音量，这不是程序的Bug，请大家在使用中注意。

“waveOut”是最为原始的输出方式，占用的系统资源较多，我们不推荐使用。其唯一优点就是技术非常成熟，基本上不会出任何问题或者错误。当无法使用前两种输出时，不妨换用此种方式。

总之，选用何种方式进行输出，取决于该方式是否能在输出音质和系统资源占用之间达到一个令人满意的平衡。“DirectSound”是一个双赢的选择；“Kernel Streaming”可以满足那些尝鲜的用户（只是一项试验性的功能，可能会出现未知的错误）；而“waveOut”嘛，没有特殊情况就不予考虑了吧。

Foobar使用小贴士

1.直接读压缩包中文件

该功能是由“foo_unpack.dll”提供的，安装该插件后Foobar可直接读取RAR、Zip和7-Zip（一种压缩率比Zip更高的算法）压缩包中的音乐文件，不需额外解压缩操作。

2.播放列表中直接删除文件

该功能由“foo_delete.dll”提供，安装后可实现直接从播放列表中删除相应文件的操作。

3.Foobar中的文件格式转换

Foobar中进行音乐文件格式转换必须有“foo_diskwriter.dll”组件，和相应的编码器组件，例如欲将音乐文件转换成APE格式，则需“foo_monkey.dll”（Monkey's Audio编码器）。

4.安装保存原来设置

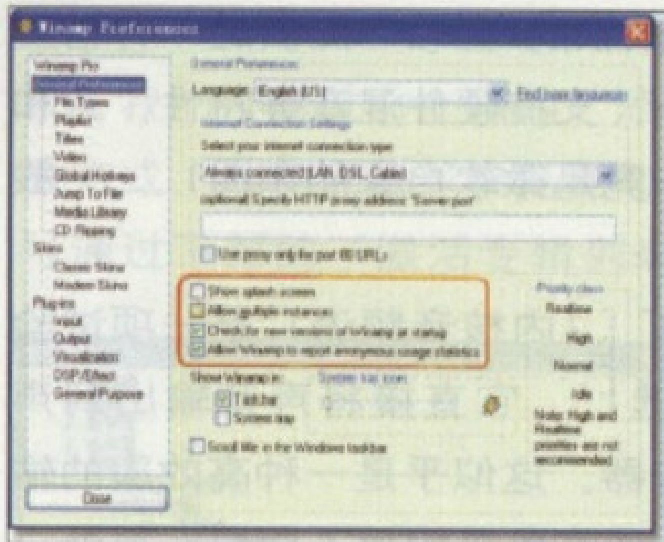
有许多用户抱怨每次Foobar版本升级后，安装新版的Foobar不能保留原来辛辛苦苦调整好的设置。其实告诉你，Foobar安装目录下的foobar2000.cfg文件就是其配置文件，你知道该怎么做了吧——安装前将该文件备份，安装后再拷到新版本的安装目录即可。另外使用覆盖安装的方法也可以达到同样目的。

第二部分 Winamp 5篇

使用过Foobar2000的用户大概都不愿再回到Winamp的怀抱了，似乎是人们普遍的“喜新厌旧”情绪作祟。然而Winamp还没有沦落到让人遗弃的地步，我们不妨来看看Winamp还有哪些值得我们深入挖掘的东西。这次我们使用的是Winamp 5.03官方英文完全版（下载：http://www.skycn.com/soft/6730.html）。

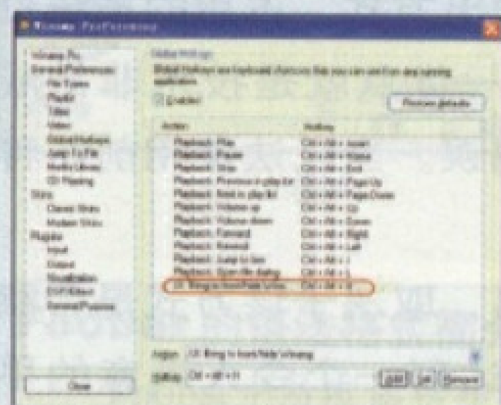
1.加快Winamp启动速度

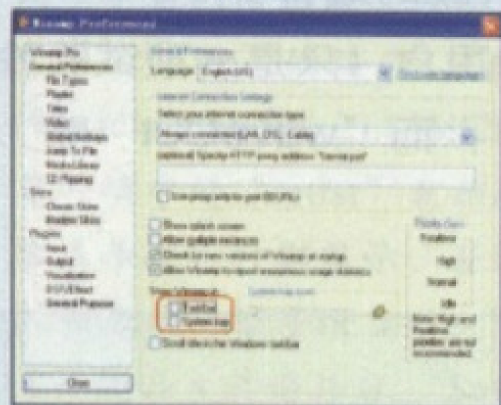
大概目前用户对Winamp诟病最多的除了其稍高的系统资源占用，就是慢腾腾的启动速度了。为了加快Winamp的启动速度，**最好的办法就是让Winamp加载尽可能少的插件**，当然还有一些方法能对Winamp的启动速度有所帮助：在设置窗口中的“General”项中，注意“Show splash screen”等4项的设置，从上至下，4个选项的功能分别是：


图9

Winamp启动时显示2秒的启动画面；允许多个Winamp同时运行；启动时通过网络自动检查Winamp的版本更新；向Nullsoft提供Winamp使用频度的匿名报告。这4项对Winamp的启动速度有较大影响，建议在无特殊情况下取消勾选（图9）。

Winamp 专家模式

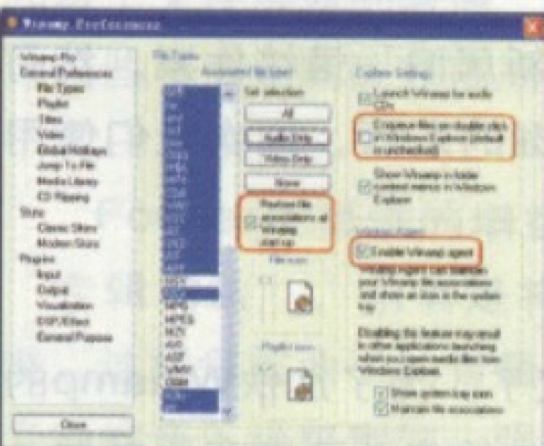

插图3


插图4

你自信是Winamp高手吗？那来试试"专家模式"吧，原理是这样：Winamp的绝大部分功能都可通过快捷键完成，并且还支持自定义"Global Hotkeys"（全局热键），这样我们完全可以"专家模式"操作Winamp——将Winamp所有界面完全隐藏，所有操作均通过全局热键完成。方法如下：首先我们在"Global Hotkeys"定义"UI:Bring to front/hide Winamp"（显示/隐藏Winamp）的热键（插图3），以及其他要使用的功能的快捷键。接下来在"General Preferences"项里的"Show Winamp in"，取消对"Taskbar"和"System tray"的选择（插图4）。这样，当我们在最小化或使用定义的快捷键隐藏Winamp后，其将在我们的桌面消失。对Winamp的操作只能由全局热键完成，若要调回原来的Winamp窗口，那也只有使用事先定义的"显示/隐藏"热键才行。

2.保持文件关联

相信绝大多数Winamp用户是用其播放音乐文件，那必然会同时安装其他音视频播放器，这样可能会造成文件关联的混乱——希望用Winamp打开的文件却被默认为用别的播放器打开。针对这种情况，Winamp提供了很好的文件关联保护机制。在设置窗口中的"File Type"项中可进行这方面的设置："Associated file types"（即为Winamp的文件关联设置）。通过"Audio Only"、"Video Only"等按钮可迅速在Winamp与各类音视频文件间建立关联。单选框"Restore file associations..."主要用在系统安装了多个播放器软件的情况下，让Winamp在启动时自动修复在安装了其他播放器后被破坏了的文件关联。此外，选择Winamp Agent（Winamp代理）中的"Enble Winamp agent"也可用于Winamp文件关联的保护。实际使用中，我们可以让Winamp只与特定的文件进行关联（如只用Winamp关联MP3等音频格式文件用于音乐播放），减小各种媒体文件被重复关联的可能性。如此即便取消"Restore..."与"Enable..."的勾选，也不会造成文件关联的混乱，又进一步提高了Winamp的启动速度，降低了系统资源的占用（图10）。


图10

3.播放列表的管理与使用

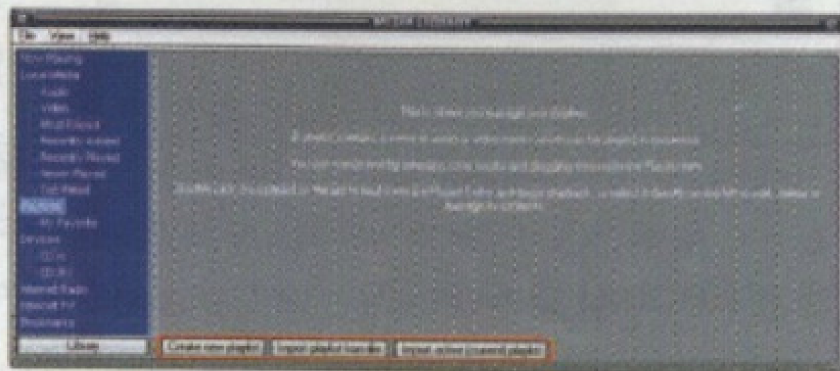
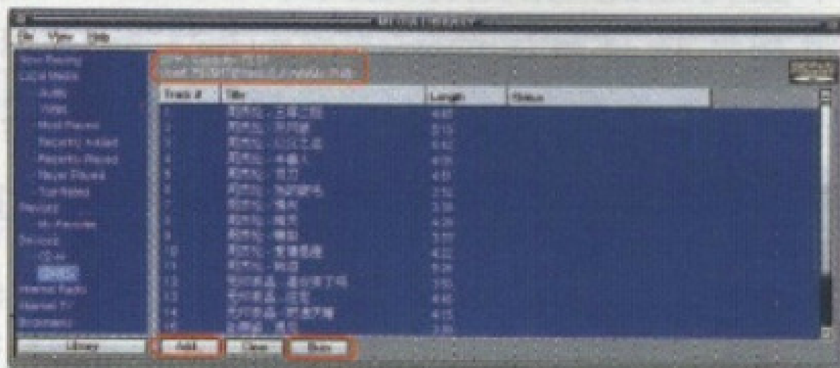

图11


图12


图13

Winamp 5的播放列表主要在媒体库中进行管理，Playlist项列出了所有在Winamp中创建的播放列表。选择该项，右侧窗口下方出现的3个按钮（图11），分别提供"创建新的播放列表"、"载入播放列表文件"、"载入当前播放列表"功能，这3种方式是日常使用中能用到的创建列表的方法，可根据个人需要选用。播放列表创建后，将其选中，右侧窗口将会出现其项目列表，下部会出现操作按钮（图12），其功能和"Playlist Editor"窗口中各按钮功能差不多。不同的是："Burn"按钮提供了刻录功能，若刻录机中有空白刻录盘，点击"Burn"将转到"Burning List"的编辑窗口（图13），下部的"Add..."按钮用于添加需刻录的项目，可从上部的状态栏中看到已用和可用的空间。刻录项目选择完毕后点击"Burn"即打开刻录对话框（图14），项目很简单：免费版本只能选择最高2×，"Enable Burn-proof mode"（先验刻录），利用大把大把的内存来保证刻录成功；"Test mode"（测试模式），进行预刻，不直接写入光盘，正式刻录前可用来进行测试（跑题了跑题了，怎么说到刻录上去了，赶快把话题收回来）。

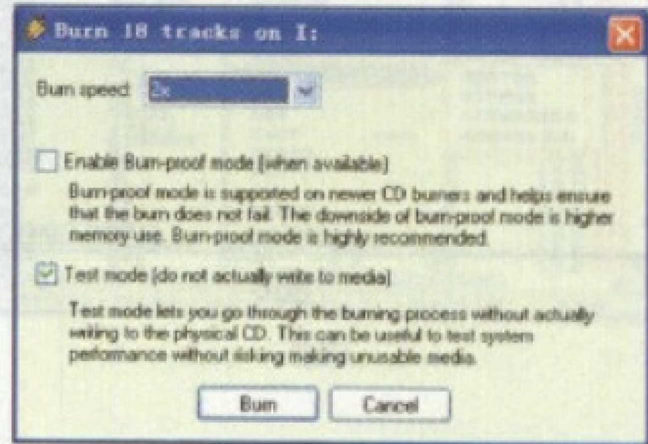
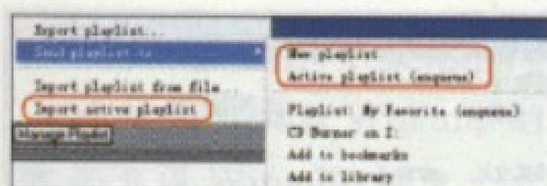


图14

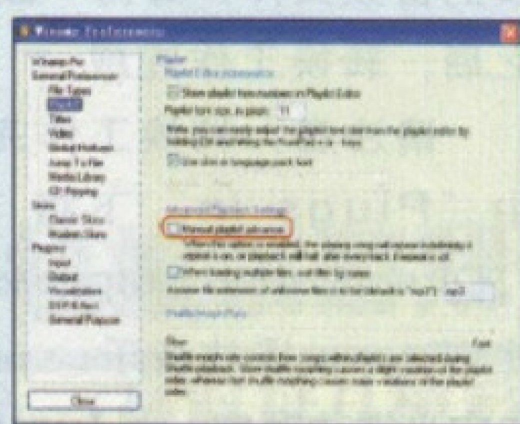
媒体库中的播放列表项实现了对播放列表的统一管理，而"Playlist Editor"则提供了对播放列表中具体项目的快捷管理。具体操作相信从2.X过来的Winamp用户已经很熟悉了，在此只强调几个值得留意的功能：在播放列表窗口中的"Manage Playlist"→"Send Playlist to"下的"New Playlist"可用于复制播放列表；"Active Playlist"可立刻将该播放列表设为当前Winamp使用的播放列表。而"Import Active


图15

Playlist"则用于将当前使用的播放列表加入到媒体库的播放列表中（图15）。

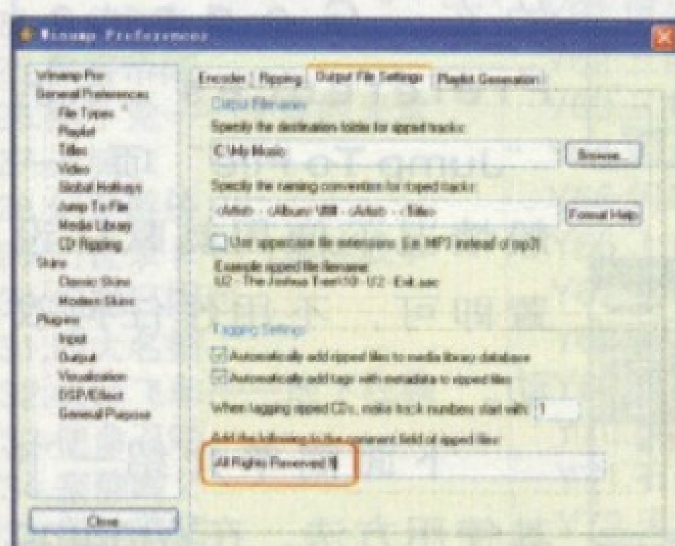
为何不能自动播放下一首歌？

有些用户发现Winamp 5不能在一曲结束后自动播放下一曲目，大多数情况下是因为在设置窗口的"Playlist"项中，勾选了"Advanced Playback Settings"下的"Manual playlist advance"项，该功能是用于手动播放的。如果遇到了Winamp的这个"Bug"，取消其勾选即可（插图5）。


插图5

4.抓取CD音轨

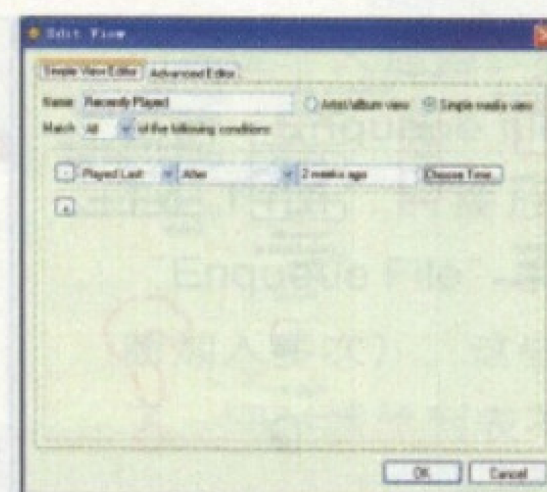
设置窗口中的"CD Ripping"用于Winamp CD抓轨的设置。"Encoder"页用于选择输出音乐文件的格式，其中的"MP3 Encoder v1.1"需要Winamp 5 Pro才能被选择。"Ripping"页可选择抓轨的速度，免费版本只提供最高2×的速度，这……Nullsoft似乎小气了点……"Output File Settings"页里"Output Filenames"用于设置输出文件的路径与文件名格式。文件名格式是根据CD记录的歌曲、艺术家等信息确定的，这样便于输出的歌曲文件很好地进行分类——前提是确保CD信息的正确性。文件名格式的语法可点击右侧的"Format Help"确定。"Tagging Settings"的两个选择项是用来选择是否将输出的文件加入到媒体库，以及是否直接将媒体信息添加到输出文件中，建议勾选这两个选项，便于输出文件的管理。下面两个文本框是很贴心的设计，小框用来输入曲目编号的起始号码，下面的大框则可键入在输出文件的备注栏中欲显示的信息——例如"All Rights Reserved!"之类的语句（图16）。


图16

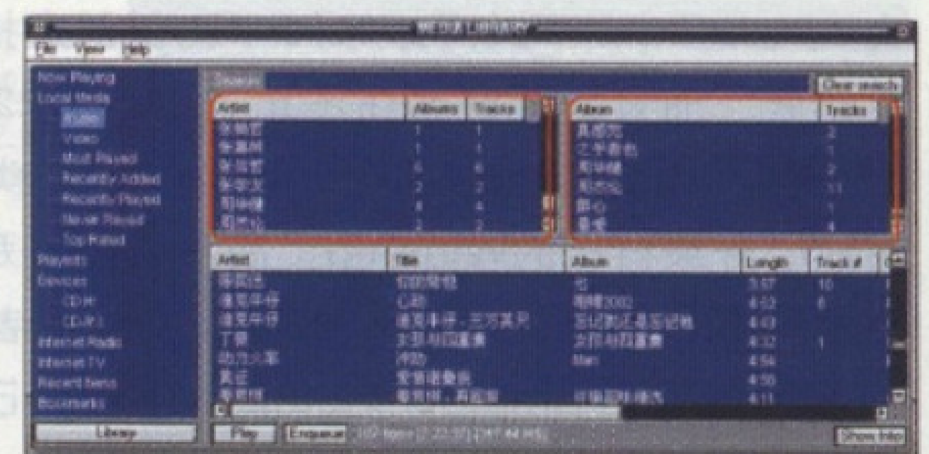
5.用好你的媒体库

MediaLibrary媒体库如今已成为Winamp的重要组件之一，它为Winamp提供了强大的媒体管理平台，使Winamp由一款单纯的MP3播放器蜕变为集组织、播放等功能为一体的多媒体平台。下面就来看看这大名鼎鼎的媒体库究竟有什么用。这之前首先了解一下媒体库的区域构成，如图所示（图17），媒体库面板分为左右两部分，左侧为项目清单，选中某一项会在右侧的内容窗口中显示相应内容。


图17

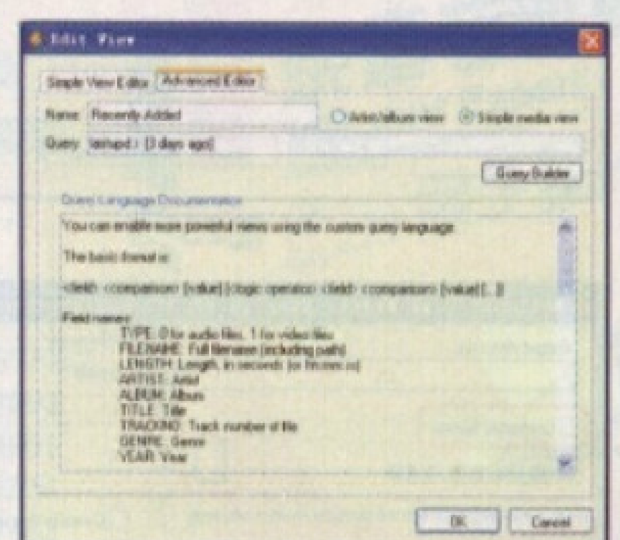

图18

Winamp媒体库的特色之一是为我们提供了一种非常便于组织媒体的"View"（查看）功能（相当于Windows Media Player 9的自动播放列表）。在媒体库左侧"Local Media"项（或其下各子项）选择鼠标右键菜中的"Add new view..."用于添加新的"查看"，而"Edit view..."则用于修改目前"查看"的项目属性。两种方式打开的对话框在形式上是相同的（图18）。在"Simple View Editor"标签页中，Name栏用于输入该"查看"项的名称，Match栏用于选择条件筛选方式，选择"All"则只有满足所指定的全部条件项目才会入选该"查看"项，而"Any"则满足任意一条指定条件的项目即被选入。右侧的单选框用于选择该"查看"项目的显示方式，"Simple media view"是最为常见的方式，而"Artist/album view"则多了Artist和Album两个窗口（图19），这种方式非常便于对媒体文件进行分类查找。


图19

筛选条件可以通过下部的条件框建立，"+"和"-"按钮分别对应添加和删除筛选条件的操作，第一项下拉菜单是筛选项目的选择（如艺术家、专辑名称等项目），第二项下拉菜单是筛选关系的选择（如大于、小于、包含等），对应于不同的筛选项目会出现不同的内容。右侧框中则用于输入筛选条件。这样，通过3项内容的配合，构成一条完整的筛选语句，符合条件的媒体即可入选该"View"。

另外，在"Advanced Editor"页中我们可通过直接书写语句的方式创建选择条件，具体语法在该页中有详细说明，有兴趣的读者可自行试用（图20）。


图20

如果看过以上文字，大家对"View"的创建仍感到茫然，那不妨打开一个Winamp自动创建的"View"来个实例学习（什么，不知道怎么打开？选择一个View，按下F2试试）。

6.插件，又是插件！

一旦提到Winamp，就不得不提到Winamp插件，而说起Winamp插件，一定是个没完没了的话题。从某种意义上，可以这样来形容Winamp与其插件的关系——离开了插件的Winamp将一无是处。要知道，前文所述的诸如

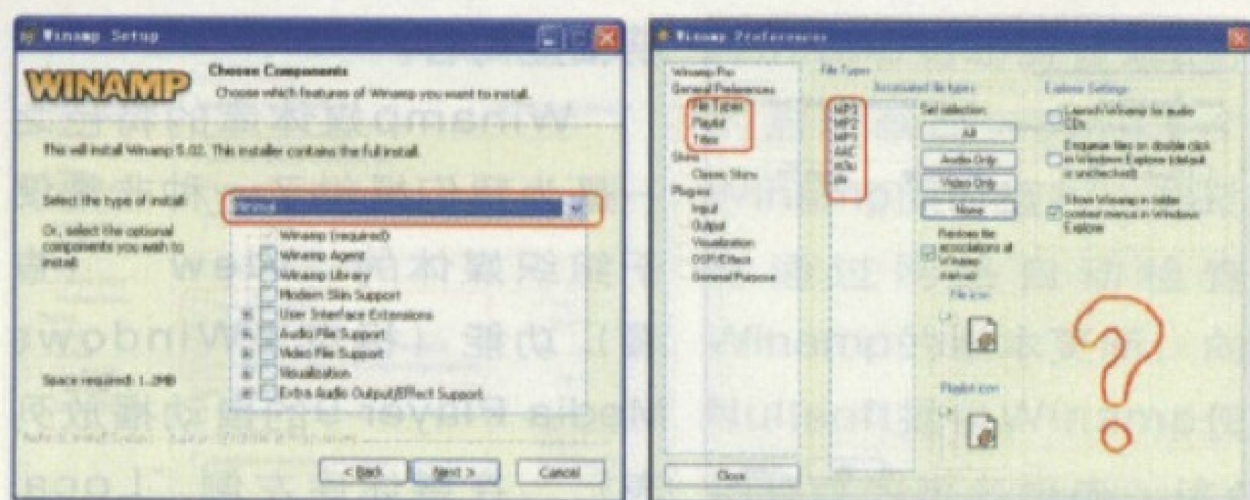


图21　图22

“Modern Skin”、“MediaLibrary”、“Golbal Hotkeys”等功能，在Winamp中全都是以插件方式提供的。甚至连最基本的MP3播放功能，也是由“Nullsoft MPEG Audio Decoder 3.0”和“waveOut output v2.0.2a”这两个插件提供支持的。如果我们再偏激一点，可以来做个实验：以“最小安装”方式安装Winamp（图21），安装后Winamp所占体积仅有1.5MB，而且启动速度变得飞一般快。但其功能呢？可以看到在“Preferences”设置中项目大大减少，“File Types”中也仅仅支持寥寥可数的文件格式，而且缺的好像还不止这些（图22）。

Winamp 5完全支持Winamp 2的各类插件，大家大可放心升级自己的Winamp，而不必担心那些经典插件的兼容问题。Winamp插件数量众多，读者若有兴趣可在http://www.winamp.com/plugins/下载自己感兴趣的各类插件，诸如DFX等延续自2.X时代的插件，相信读者已经很熟悉了，限于篇幅不再一一介绍，以下介绍两个Winamp 5 Full版自带的非常实用的工具插件，籍此希望能达到抛砖引玉的作用。

MP3转换——Nullsoft Disk Writer plug-in v2.0c

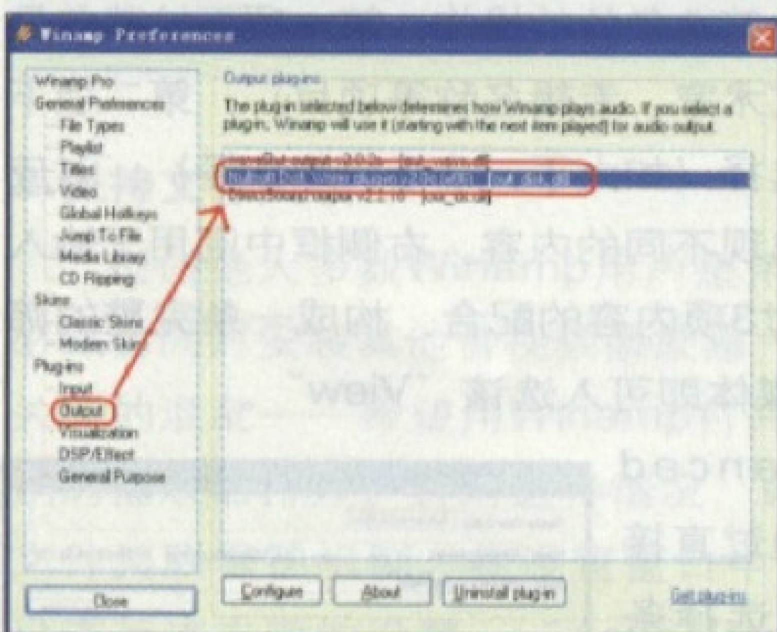


图23

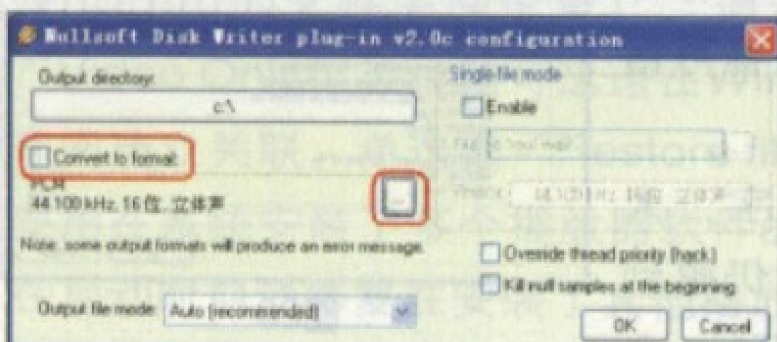


图24

在Winamp中抓取CD音轨并以MP3格式输出，需要付费的Pro版才能实现。然而这并不意味着Winamp不能实现MP3格式的转换。“Output”（输出）中的插件“Nullsoft Disk Writer plug-in v2.0c”（图23）即是用于各种音频格式转换的插件。具体使用方法是：在该插件项目上双击（或点击下方的“Configure”按钮），打开该插件的属性设置对话框，在“Output directory”项目下选择转换后文件储存的目标文件夹，再选中“Convert to format”项，接下来点击右侧的“...”按钮（图24），打开“声音选定”对话框，在“格式”项中选择“MPEG Layer-3”（还有其他诸多转换格式可选），“属性”项中选择需要的比特率、采样率等属性（图25），“确定”即可。点击“OK”关闭该插件的属性对话框后，用Winamp播放欲转换的音频文件，等待一段时间之后，转换工作完成。

图25

请注意，转换工作完成后，需要在“Preferences”中“Plugs-in”下将“Output”插件改为原来的如“DirectSound output v2.2.10”等音频输出插件，才能让Winamp播放音乐。

自定义播放顺序——Jump To File Extra v0.94d

Winamp已为我们提供了随机播放的功能，若关闭此功能，Winamp将按照播放列表中曲目的排列顺序进行播放。如果遇到这样的问题：我们想各曲目按一定顺序播放（例如被分成几个MP3文件的一次讲座或者采访录音），而播放列表中又没有按我们需要的顺序排列文件，该如何解决呢？尽管Winamp的播放列表在“Misc”→“Sort”中提供了按标题、按文件名等排序方式，那是否意味着我们要去一个一个地更改文件信息呢？答案当然是否定的——在我们有了“Jump To File”这项功能后。

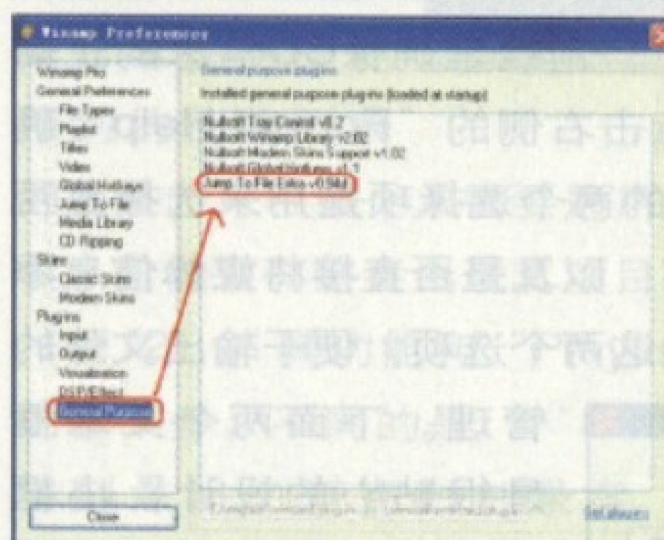


图26

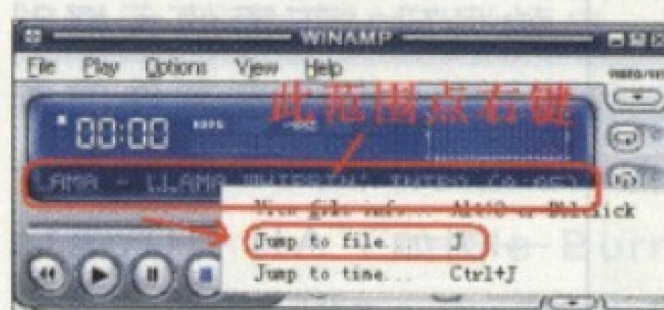


图27



图28

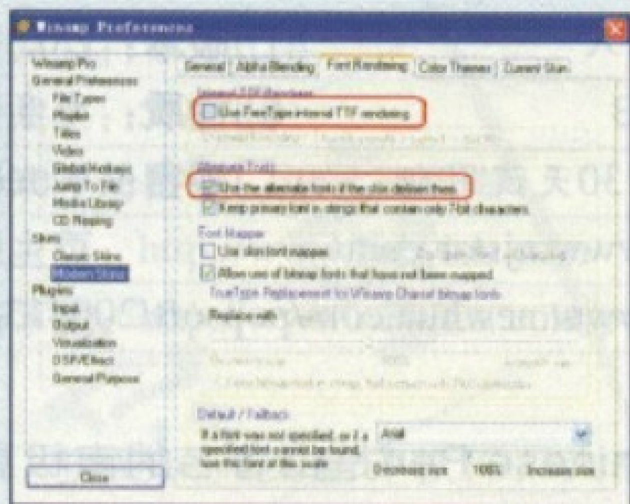
“Jump To File”是作为“General Purpose”类插件被安装的（图26），其属性配置窗口即为前面提到的在“General Preferences”下的“Jump To File”项，一般情况下使用其默认设置即可，不用作任何改动。

下面简单介绍一下其使用方法。在Winamp主面板显示当前歌曲名的地方用右键菜单调出该对话框（图27），另外，也可以在Winamp窗口被激活的状态下，利用快捷键“J”打开“Jump To File”对话框（图28）。可以看到中间的大框列出了当前播放列表中的所有项目。

上部的“Search for text”用于查询，输入查询的关键字后，符合关键字的条目将被筛选出来，在中间的大框中显示。这项功能便于我们从一大堆项目中选出需要的项目，可惜不支持汉字作关键字的查询，不能

Winamp 显示中文歌曲名的问题

使用英文版Winamp的用户可能会发现Winamp对中文支持不太好——在主面板中可能无法正确显示中文歌曲名。在此我们给出对于两款默认皮肤的解决方法：对于"Classic Skin"我们需要在"设置窗口"→"Skin"的"Classic Skin Options"页里取消对"Use skinned font..."的选择。而对于"Modern Skin"，则在其"Font Rendering"页中取消"Use Free Type..."项的勾选，并选择下方的"Use the alternate..."项（插图6），这样就能在主面板中正确显示中文了。

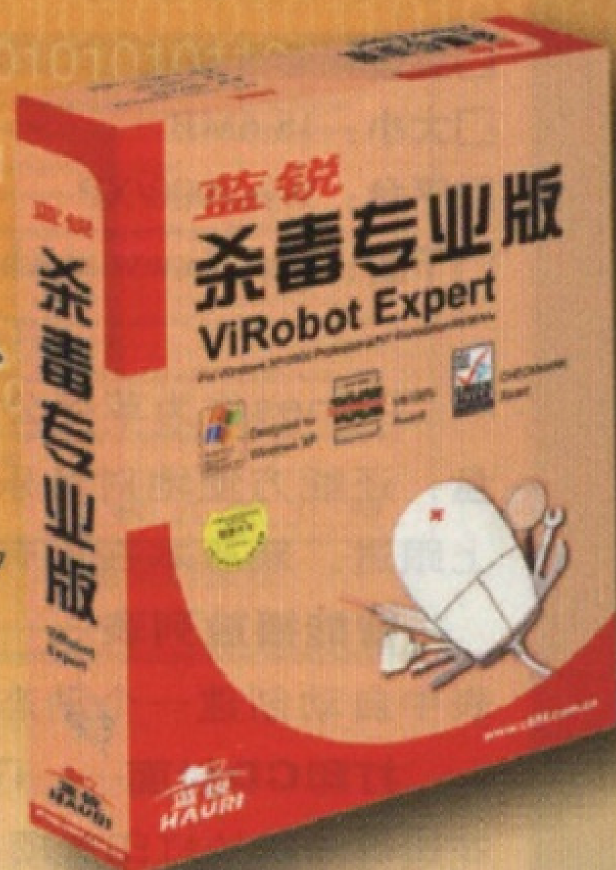

插图6

不说是一大遗憾。在框中选择一个项目后，点击下部的"Enqueue file"按钮，该项目即进入"Jump To File"的播放队列。重复进行"选择项目""Enqueue File"的操作（每个项目可以被连续或间断加入多次），这些被选择的项目就会按照顺序播放了。同时播放列表不会被修改。旁边的"Move after current"可以使选中的项目移动到当前项目之后，不过这是对播放列表进行更改了。点击最大的按钮"Top of queue:"..."" 将会切换到播放队列的窗口。在此可以看到已选择项目的排序情况，通过下部的按钮还可进行顺序的调整，都是一望便知的操作，这里不再赘述。

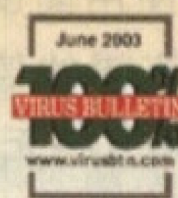
第三部分 Foobar vs Winamp

下面给出两款播放器的对比列表。

播放器软件	Winamp 5 Full	Foobar2000 v0.8 Special
官方网站	http://www.winamp.com	http://www.foobar2000.org
源文件体积	4.18MB	2.04MB
安装后体积	9.9MB	7.21MB
系统资源占用（内存占用/CPU占用）	4.6MB/2%	2.5MB/2%
支持媒体格式	支持各类主流媒体格式，可通过插件扩充	除主流的格式外，还支持MPC、APE等专业格式
CD抓轨	限2X速度付费Pro版无限制	—
刻录功能	限2X速度付费Pro版无限制	—
插件支持	支持，各类插件数量丰富	支持
媒体管理功能	通过媒体库的View（视图）功能管理	普通播放列表，有多种随机排序方式
换肤功能	支持	通过插件支持
视觉演播室	支持，效果丰富	支持，效果少，但有一款较实用的频谱分析器













工具快报

上大一时，由于在开学英语测试中成绩名列前茅，系辅导员要笔者给大家介绍英语的学习方法，当时反思了老半天，才顿悟自己英语学得好的原因——激情。这里说的激情，可以理解为兴趣爱好，笔者觉得这比谈什么学习方法、习惯要主动很多。你想真正学好一门功课或者技术，必须让自己对它产生兴趣。大家也许会反驳：你说的倒轻松！笔者这些年来的感受是，如果硬着头皮学习，也许表面上的考试结果能说得过去，可是要谈自己真正学到了什么，心底还是一片迷惘。让笔者颇感骄傲的是，这么久以来对新软件的激情，未曾有丝毫消减。最后感谢洪俊文对本栏目布局的支持！

（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft。

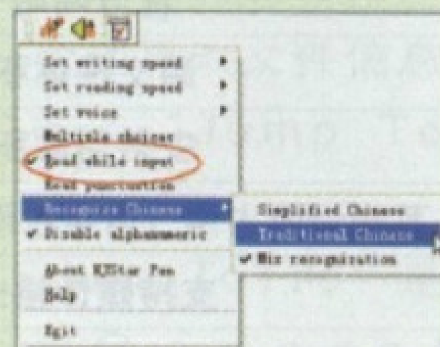


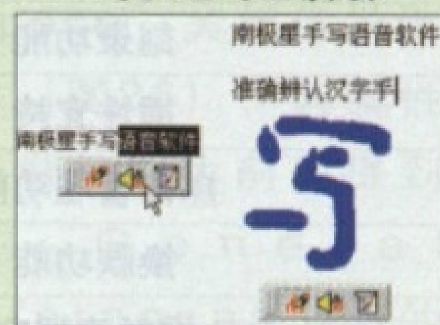
妙笔生花——NJStar Chinese Pen



□类型：手写输入　□版本：2.0
□大小：23.8MB　□性质：共享
□未注册限制：30天试用期　□平台：Win9X/Me/2000/XP
□主页：http://www.njstar.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200413/NJPEN200sw40428.exe

NJStar Chinese Pen是由著名的南极星软件公司开发的一款优秀的工具软件。它集手写中文、阅读中文和学习中文于一体，功能强大、使用简单。用户可以用鼠标或手写笔在电脑屏幕上自由书写中文，输入到文档中，还可让软件边写字边发音，或者阅读被选中的文字；软件还有很多灵活的选项供用户选择，为学习中文带来方便。此软件具有手写辨认率高、速度快、发音准确、操作简单的特点，是处理中文文档、阅读汉字文章的好助手。下面简单介绍一下它的使用方法：打开软件后你就会看到屏幕上出现一个工具条，上面只有3个按钮；按下“南”字按钮就进入手写输入状态，这时鼠标变成了一支蓝色的笔，在你“龙飞凤舞”般写下一个字时，软件就会立即输出识别成功的汉字，并以标准读音为你朗读；如果你想朗读一个词、一句话乃至整篇文章，只要选择需要朗读的文字，再点中“南”字按钮右边的“喇叭”就可以了；点选工具条最右边的按钮，可对软件进行各方面的设置，包括书写速度、朗读语速、男女声和繁简体识别（或混合输入）等。值得一提的是，NJStar Chinese Pen的识别率相当惊人，笔者的“狂草”都可以被其轻松识别，而且其阅读功能也比市面上同类软件强不少，用来当新闻朗读员还是可以接受的。经过半个月的试用，笔者对NJStar Chinese Pen的评价只有一个字——强！在这里吐血向大家推荐，呵呵。


可以边写边读哦



语音播放

“苹果”的革命——iTunes 4.5

□类型：音乐播放　□版本：4.5官方简体中文版
□大小：18.6MB　□性质：免费
□平台：Win2000/XP　□主页：http://www.apple.com.cn
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200413/iTunesSetup.exe

iTunes作为苹果公司力推的音乐软件，支持流行的AAC和MP3格式，可轻松刻录音乐光盘，还能方便地对音乐文件进行管理。今年iTunes 4.5终于发布，其官方简体中文版本也马上跟进。新版本在原有功能的基础上，增加了一些引人注目的新特性：
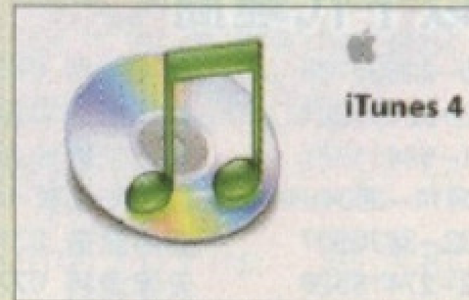
智能播放列表——利用全新的Party Shuffle功能，可在整个音乐收藏库或指定的播放列表中自动创建一个动态播放列表（类似于随机播放），并可方便地进行编辑。

打印CD封面——iTunes 4.5可轻松为你制作的音乐CD制作、打印封面。软件提供了封面花边等丰富的打印选项，可按自己喜欢的排列方式打印出歌曲列表。内置模板包括黑白和彩色两种方式，同时还可打印出定位裁切标记（registration marks）和出血范围（bleed area）。

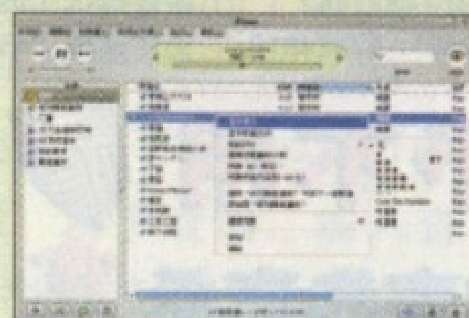
无损失编码器——通过新的“无损失编码器（Lossless Encoder）”，提供具有无压缩CD的高质量音质，而大小只有未压缩文件的一半。

Library Links——使用简便的Library Links功能，你可以在自己的音乐收藏库中获得更多关于歌曲、表演者和专辑的信息。

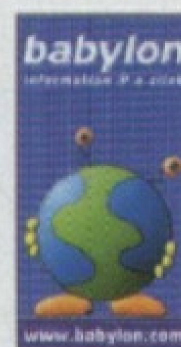
其他——新版本iTunes可将无密码保护的WinMedia格式的音乐文件方便地转换为AAC格式。另外，可使用智能播放列表，让你通过手动或自动方式制作各种不同的播放列表。



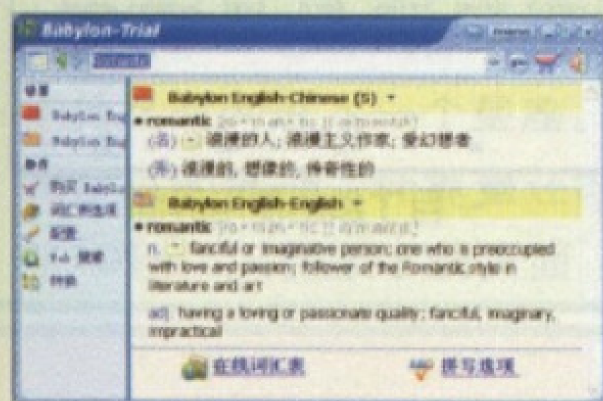
苹果的味道

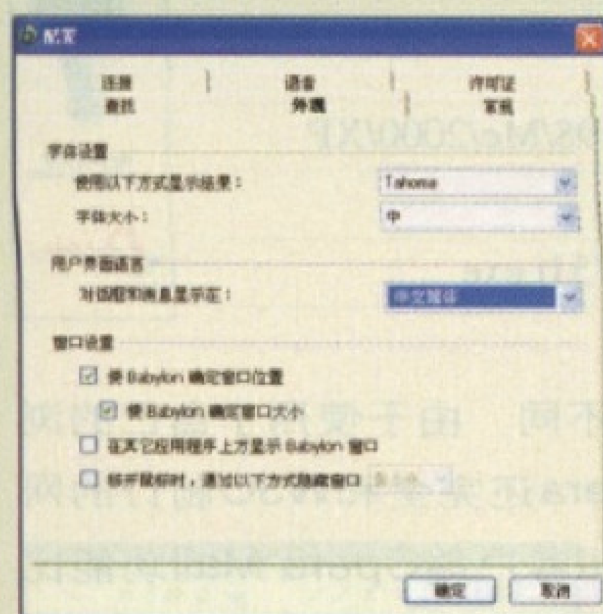

主界面带来不一样的感受

翻译之星——Babylon-Pro 5.0



□类型：翻译工具 □版本：5.0
□大小：5.95MB □性质：共享
□未注册限制：30天试用期 □平台：Win98/Me/2000/XP
□主页：http://www.babylon.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200413/babylon50_setup_eng_chs.exe


界面较前版本有很大改进


配置Babylon的外观

提到词典类翻译软件，大家一般都会想到著名的国产商业软件金山词霸。虽然它的功能非常强，但体积过于庞大。这里给大家推荐一个优秀的翻译工具——Babylon-Pro，它是一款非常优秀的在线词典翻译软件。软件支持包括简体中文在内的多语言界面显示，使用者只要用设定的快捷键点选任何英文字或词，就能给出字义、同义字，还可进一步了解该字词的相关词语，另外安装语音引擎后还可进行语音朗读。安装文件只有不到6MB。在网络连接情况良好的条件下查词速度极快、准确率高，并且还能在图片上查词。还附带汇率工具（即时更新），可进行方便的汇兑计算。近日发布的全新5.0版本又有进一步的改进，让人不禁有眼前一亮的感觉：增加书写帮助工具，可帮助非英语语系用户更好地书写英文，工具包括"交互翻译"、"联合显示"和"直接粘贴到应用软件"；对用户界面进行了重新设计，更加清新雅致；增加一个包含常用功能的工具条；增强了可用性，使软件更简单、易于使用；更新了Babylon词典，比以前多10%的词汇量，现在所有的英文单词均可显示音标。

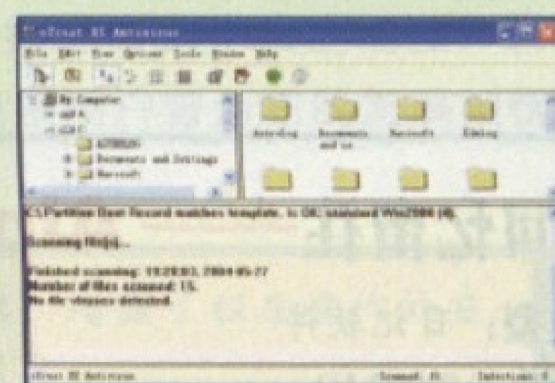
坚固盾牌——eTrust EZ Antivirus 6.2

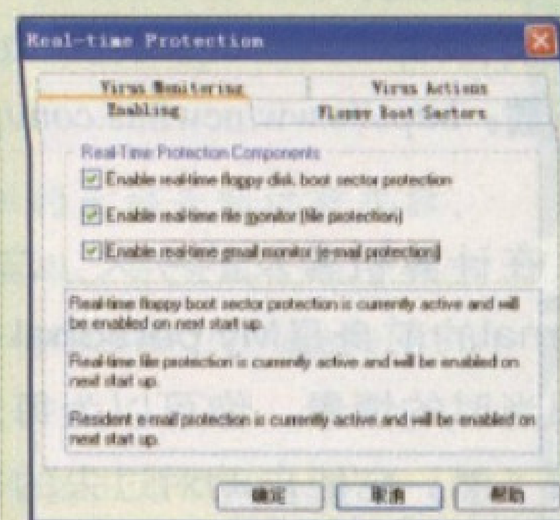


□类型：病毒防护 □版本：2005 V6.2
□大小：4.12MB □性质：免费
□平台：Windows 9X/Me/2000/XP □主页：http://www.my-etrust.com
□下载：http://ftp.ca.com/pub/myeTrust/apps/EZAntivirus.exe

eTrust EZ Antivirus是由世界第二大软件公司CA开发的一款功能强大的个人版杀毒软件，在国外的知名度相当高。去年年底微软和CA合作，为Windows用户提供了免费的eTrust EZ Armor安全工具软件包，而其中的杀毒软件就是eTrust EZ Antivirus。虽然软件仅有4.12MB，但其强大的功能不容质疑——就连著名的防火墙软件ZoneAlarm也推出了捆绑EZ Antivirus的新版本！这里介绍的是CA公司开发一年之久的全新6.2版本。新版本增加POP3 E-mail扫描功能，可自动扫描所有E-mail客户端的邮件及其附件，有效防范病毒；采用交互式的病毒检测通知，当实时扫描检测到病毒时，弹出窗口会提供关于该病毒详细情况的网站链接；新版本采用智能自动下载，升级文件更小（类似于增量升级）；增强了对压缩文件的扫描；更新了系统恢复；采用更先进的帮助；闪动的托盘图标可为你通知严重错误和重要信息；内建支持工具，可向软件技术支持发送系统配置报告；新增实时保护排除列表，可让实时扫描不对指定文件类型进行扫描……

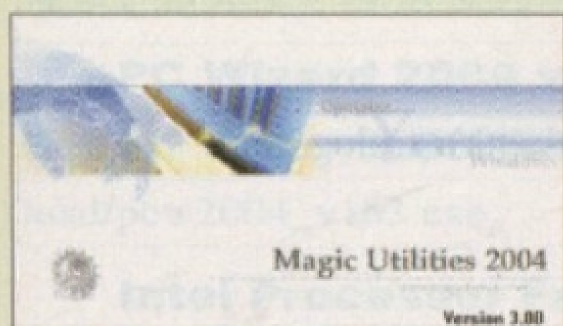
附一年使用期安装码：C4KTY-K14XJ-XR9MH-R7KKC


主界面依然很朴素


设置实时监控

系统优化利器——Magic Utilities

□类型：系统优化设置 □版本：2004 v3.0
□大小：1.12MB □性质：共享
□未注册限制：30天试用期 □平台：Win98/Me/2000/XP
□主页：http://www.magictweak.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200413/mgutil.exe



高科技式的明快

Magic Utilities是一款功能强大的系统工具软件，利用它可以使你的电脑变得更加整洁和稳定。软件的界面非常漂亮、交互性强，按钮和图标晶莹剔透，颇有些"苹果"的味道，让人有赏心悦目的感觉，而且其丰富的功能一点也不含糊。软件内置3个常用工

具，包括Uninstaller Plus（卸载工具）、StartUp Organizer（启动管理器）和Process Killer（进程杀手）。你可以简单、安全地卸载程序，检查和管理开机后自动运行的程序（还可以显示系统和隐藏进程），即使是初学者都能很快上手。软件还支持拖拽操作，当你将一个文件拖到Magic Utilities 2004桌面图标上时，程序会自动分析你的操作：可以自动检测注册表中损坏的文件、软件卸载后的残余文件；能全面控制所有程序的卸载信息，查看、编辑、删除和添加条目到启动配置；另外，软件可列表显示所有运行的程序，允许强行退出没有响应的程序。


一目了然的使用界面

网页浏览多面手——Opera 7.5

□类型：网页浏览
□版本：7.5
□大小：16.2MB
□性质：共享
□未注册限制：显示广告
□平台：Windows 98/Me/2000/XP
□主页：http://www.opera.com
□下载：http://ftp.opera.com/pub/opera/win/751/en/java/ow32enen751j.exe




访问大众软件网

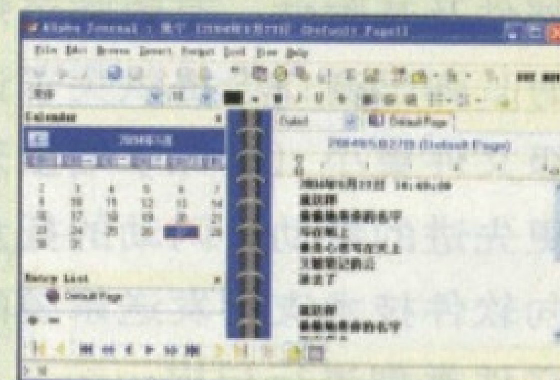
Opera是一款小巧便捷的网络浏览器，与其他浏览器不同，由于使用了自己的浏内核，很多针对IE漏洞设计的病毒对它都无效。此外Opera还完全和W3C制订的网络标准兼容，所以浏览效果非常出色。软件自带的E-mail客户端Opera Mail功能比Outlook Express有过之而无不及：支持无限多的账号、学习型智能反垃圾邮件系统和E-mail全文检索功能，采用图形化的表情符号；具备拼写检查功能。Opera新版本重新设计了用户界面，加快了浏览速度；整合了著名的Google搜索；增加“新闻广播员”功能；增加了对RSS的支持，RSS其实是一个在线评论系统，最近几年发展势头非常迅猛，微软也视其为威胁；还集成聊天客户端，完全和IRC标准兼容，与Opera Mail一样，它也可使用图形化的表情符号，同时还支持DCC文件直传协议。另外Opera还支持多页面浏览、广告拦截和下载管理器……很难想像，一个这么优秀的浏览器还不到20MB（包含Java支持）！推荐大家下载更新。

把回忆留住——Alpha Journal

□类型：日记软件
□版本：3.2
□大小：2.08MB
□性质：共享
□未注册限制：30天试用期
□平台：Win98/Me/2000/XP
□主页：http://www.alpharealms.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200413/aj3.exe



在计算机普及的今天，广大喜爱写日记的朋友是否考虑过换用电子日记本呢？Alpha Journal的前身是My personal diary，它可以为你的日记插入图片、音乐等对象，真实还原当日当时的情景。你可以为每天的日记创建多个页面，并可以使用模板，使日记结构清晰、一目了然。它能自动对过去的日记进行锁定，不允许修改——就像真正的生活一样，没有再来一次的机会。软件还对日记文件进行了压缩，可有效减少磁盘占用；为了保护个人隐私，它还进行了全程加密，而且还具有最小化时锁定等实用功能（不过你可不能忘记密码）。另外，Alpha Journal每次会进行自动备份，你也可以设置定时备份，以保护你的日记。


让你有写日记本的感觉

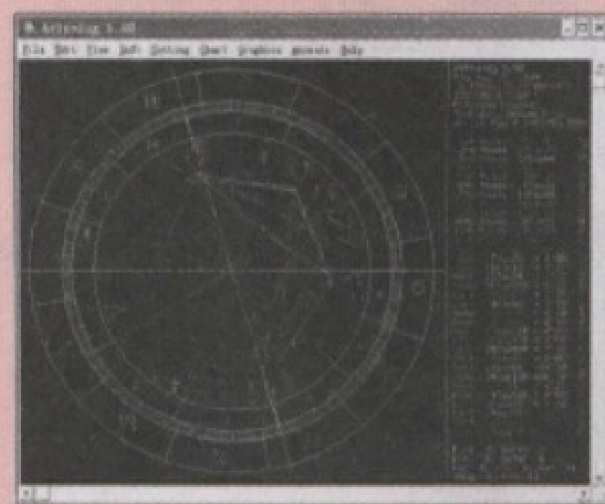
把星空置于掌中——Astrolog

□类型：趣味/天文学辅助软件
□版本：5.41
□大小：592kB
□性质：免费
□平台：Win98/Me/2000/XP
□主页：http://www.magitech.com/~cruiser1/astrolog.htm
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/8312.htm



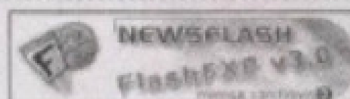
随着全球化进程的加快，很多西方术数也传入了中国。如果你知道自己属于什么星座，那你就已经接触西方最神秘的占星术了。最著名的占星例子就是诺斯特拉达穆斯在他的《世纪连锦》里作出的

1999年世界末日的预言，当然这是一个错误的预言。而今天介绍的这个软件其实是一个计算太阳系九大行星、月亮以及黄道12星座运行轨迹的软件，它可以根据当前的时间实时给出各星座、行星和地球之间的角度，帮助天文学家或占星术爱好者做出正确的判断。如图所示：它有点像中国古代罗盘，可给出各星座之间的相位关系，并且告诉你地球将于什么时间进入一个星座。你也可以要求它计算特定时间的星座分布图。软件不大，却是少见的复杂，计算量还非常大，在笔者的2.8G Hz的CPU上，第一次启动它竟然花费了10秒。汉化版下载页面：http://www.onlinedown.net/soft/8311.htm。

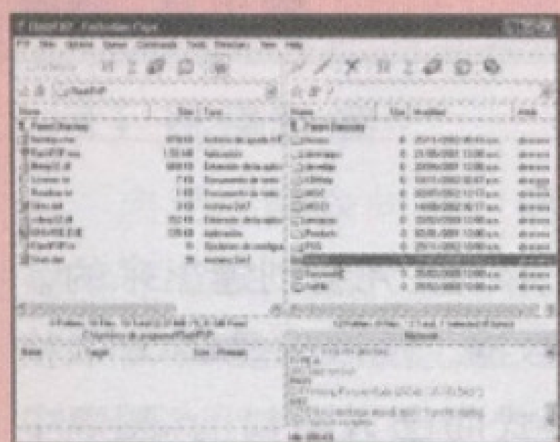

图形星盘，有点像罗盘

FXP小能手——FlashFXP 3.0

□**类型**：FTP工具 □**版本**：3.0 RC3
□**大小**：2.1MB □**性质**：共享
□**未注册限制**：30天试用期 □**平台**：Win98/Me/2000/XP
□**主页**：http://www.flashfxp.com
□**下载**：http://download2.flashfxp.com/zip/FlashFXP_30_RC3_Setup.exe



在互联网Web资源日渐丰富的今天，稍微有点经验的用户，都会通过FTP和P2P软件下载他们需要的资源，所以选择一款使用方便、功能强大的FTP软件就显得尤为重要。FlashFXP就是符合以上所有条件的软件，它不仅完美地支持FTP文件传输协议，还支持服务器到服务器文件直传的FXP协议。FXP协议直传文件时，本地计算机只进行控制，而文件不经过本地，直接从服务器到服务器，这样既加快了传输速度，又节省了总的带宽。在经历5年发展后，FlashFXP已经自成一体，有了自己的一套操作模式。作者严谨到有点BT的作风，更保证了这款软件的稳定性和高性能。这次的3.0版升级可设定时区、显示实时流量图；在进行FXP传输时可使用SSCN加密；增加了下载完毕后进入休眠状态的选项；可导入Total Commander的FTP站点；增强了对WinXP主题的支持；重写了比较文件夹功能的代码，执行效率更高；内置的文本编辑器和对SSL/TLS的支持也得到了相应增强；另外还和IE进行了整合。自从不久前FlashFXP被IniCom收购后，很多用户曾为它的发展担忧，现在FlashFXP已经用事实证明它的未来会更好。


界面的变化很小

软件升级快报

ZoneAlarm 5.0：出色的个人防火墙。新版本增加病毒监测功能，采用新的警报查看器，增强了程序操作的安全性。下载地址：http://download.zonelabs.com/bin/free/1012_zl/zlsSetup_50_590_015.exe。

Alcohol 120% V1.9.2.1705：优秀的虚拟光驱软件。更新了数据类型描述；新增对更多设备的支持；支持WinXP主题改变，可随WinXP/2003的主题变换界面颜色；新增Alcohol-Safe-Mode功能；另外修正了一些Bug。下载地址：http://downloads.alcohol-software.com/Alcohol120_trial_1_9_2_1705.exe。

QuickTime 6.5.1：著名多媒体播放工具。新版本增加Apple Lossless编码器（一种全新的无损音频编解码器，可以保留未压缩CD音频的完整质量，而占用的存储空间只是原先的一半）；显著改进了AAC编码，可生成全程音频频率的高质量声音；增强了对iTunes和其他基于QuickTime的应用程序的支持。下载地址：http://qtinstall.info.apple.com/saba/cn/win/QuickTimeFullInstaller.exe。

HyperCam 2.10：著名屏幕录制工具。新版本为屏幕注释增加一个新功能，允许用来插入显示当前所按按键（这对制作软件指南非常有用）、日期、时间、用户名、文件名和录制AVI影片路径等信息的宏，另外修正了一些Bug。下载地址：http://www.hyperionics.com/downloads/d2/HC2Setup.exe。

Monkey's Audio 3.99：出色的音频编码器。新版本改良了编码引擎，改善一致性编码器以增加压缩率，为第三方开发者简化了编码汇编。下载地址：http://www.monkeysaudio.com/files/MAC_399F.exe。

AnyDVD 3.6.2.4：优秀DVD解码工具。新版本更新了多语言支持，新增简体中文；将“Safe Mode”改为默认设置；修正了一些其他问题。下载地址：http://www.slysoft.com/download/SetupAnyDVD.exe。

PC Wizard 2004 v1.63：优秀的免费系统测试工具。新版本增加对AMD和Intel新品CPU的支持，增加对一些新主板、总线、设备和网络的支持；兼容WindowBlinds；新增超频信息类别。下载地址：http://www.cpuid.com/download/pcw2004_v163.exe。

Intel Processor Frequency ID Utility 7.0：Intel CPU专用检测工具。新版本增加对Intel Celeron D处理器的支持，增加了对最新Pentium M、P4、Mobile P4和Celeron处理器的支持。下载地址：http://aiedownload.intel.com/df-support/3084/a06/fidchs29.msi。

Excel以强大的表格功能著称于世，它能将庞大的数据组织在一个或几个表格中，然后进行复杂的运算。用表格处理数据虽然功能强大，但密密麻麻的数据，即使有文字说明，也不容易理清它们之间的关系，为此Excel提供了与表格相辅相成的图表功能，将复杂的数据用图表表现出来。本连载将由浅入深对Excel图表功能进行详细讲解。

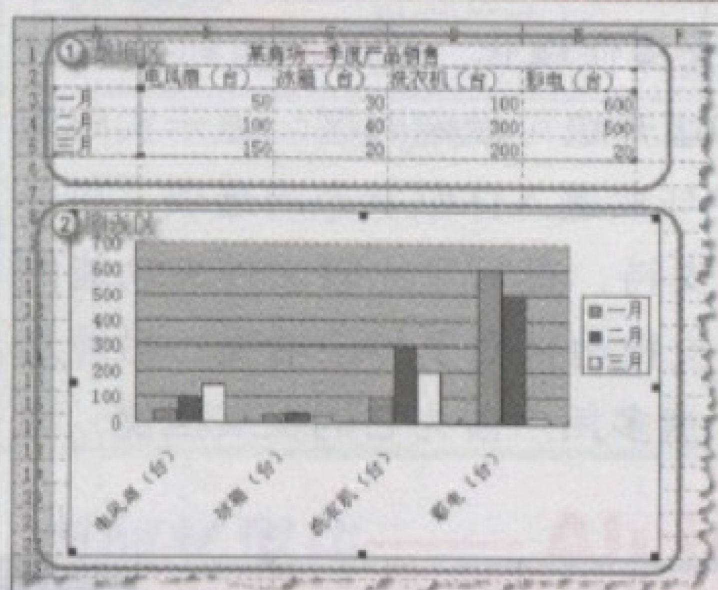
文字和数据的彼端

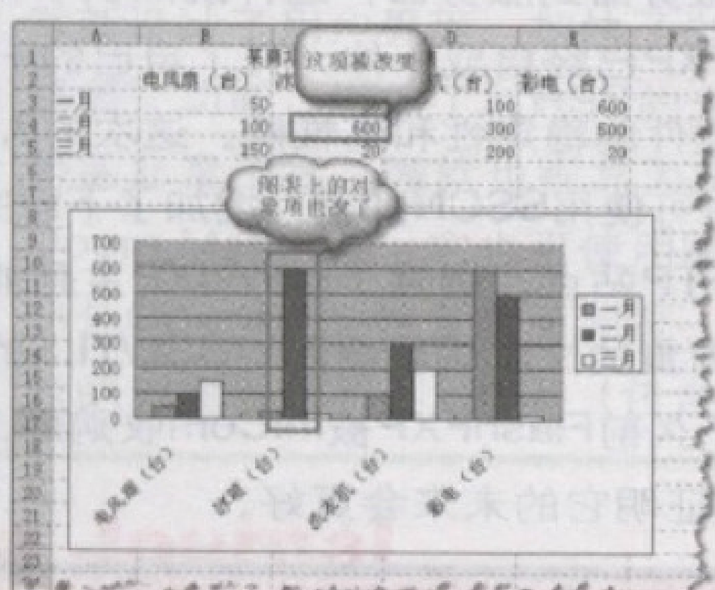
——Excel图表功能连载（一）



■重庆 烟波

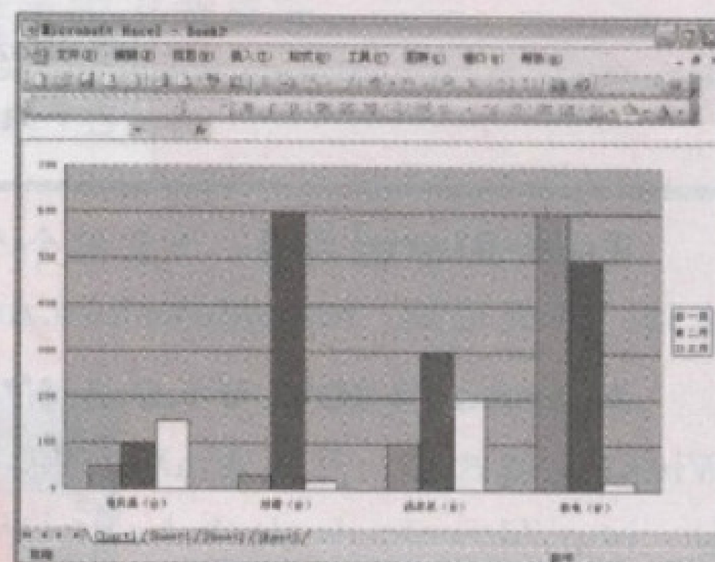
创建图表前的3个问题


图1


图2

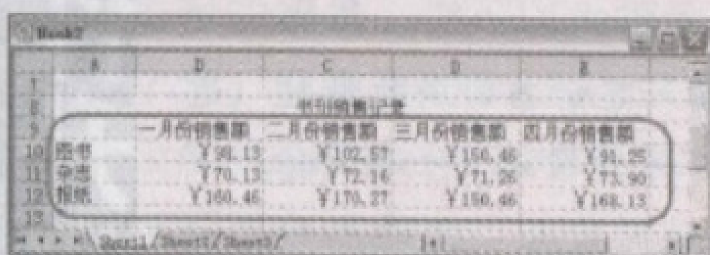
（1）Excel中的图表并不是凭空创建出来的，创建图表前首先应有一些数据。图表只是Excel表格中的数据的图像化表现形式而已（图1）。图表中的数据一般来源于一个工作表中，这样会更容易对比修改。事实上，图表中的数据可以来源于不同的工作表甚至不同的工作簿。

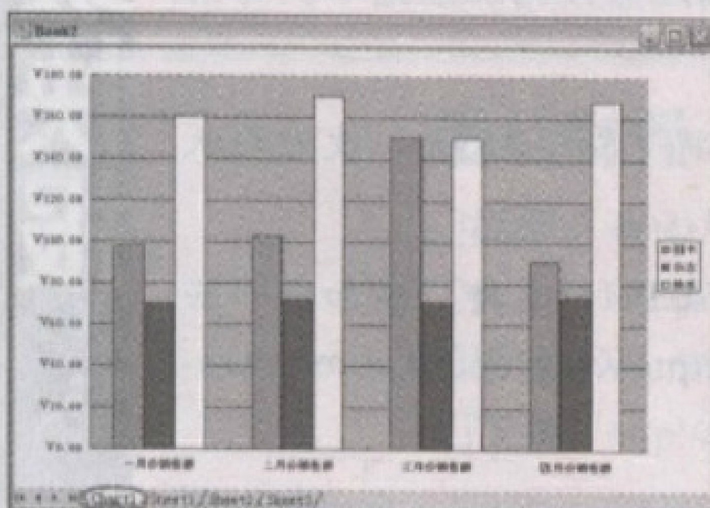
（2）Excel中的图表是动态的，图表与工作表中的数据相关联，如果数据被改变，图表就会自动更新以反映这种改变（图2）。


图3

（3）Excel中的图表位置有两种，一种是如图1中的嵌入式图表，它悬浮在工作表上，可移动、调整大小、改变比例、调整边框等，嵌入式图表一般位于所使用的数据旁边，有利于对比观看。另一种则位于图表工作表中，该图表占据整个工作表（图3）。

一键创建图表


图4


图5

图表看起来那么复杂，但要创建其实它是一件很简单的事情。在Excel中一个按键即可将表格数据表现为图表：

（1）将数据输入工作表中。（图4）

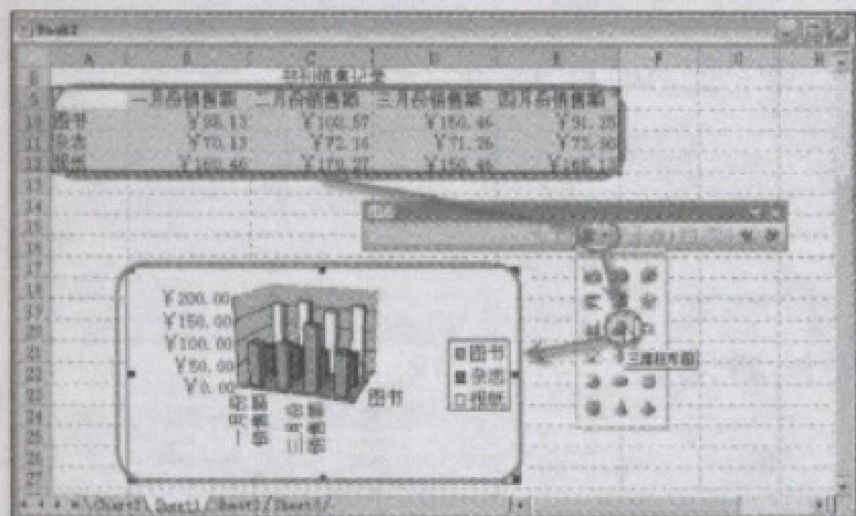
（2）选择工作表中的数据，包括行注和列注。如图4中就应该选择A9:E12。

（3）按F11键。Excel将插入一个名为Chart1的新工作表，在这个工作表中显示基于上面所选数据创建的图表（图5）。

这是一个显示“月份”与“销售额”之间关系的图表。每个柱形标志表示一个单一数据点（即单元格中的数值）。这个图表有一个水平轴，称为分类轴。此轴表示每个数据点的分类，下面标记的月份为分类轴标签。此图表还有一个竖直轴，显示了详细的刻度值，从0～160，主要单位增量为20。多数图表还给出了识别数据系列或数据点的方法，如图中的图例，告诉大家不同颜色的矩形表示的是哪类物品。此外，图中还有水平网格线，网格线基本上是数值轴刻度的延伸，这样观察者更容易确定数据点的大小。

提示： 此例中Excel创建了它默认的图表类型（二维柱形图），这个图表和所有的图表一样，可由用户从许多方面进行进一步修改、定义。例如更改图表类型、添加标题、更改颜色等。

单击鼠标创建图表


图6

单击一下鼠标也可以创建图表。

（1）确保“图表”工具栏已经调出来。如果Excel工作界面中没有“图表”工具栏，请单击“视图”→“工具栏”→“图表”菜单项。

（2）选择要制作图表的数据。

（3）单击“图表”工具栏上的“图表类型”右边的小三角按钮，从弹出的快捷菜单中点选一个图表类型（图6）。

提示：创建图表后，保持图表选取状态，你可以通过“图表”工具栏对图表进行修改。

用图表向导创建图表

从上面介绍的两种快速创建图表的方法可以看出，创建的速度虽然快，但很多时候效果并不能令人满意。当然你可以在创建后进行修改，也可以用“图表向导”一步步创建自己需要的图表。图表向导是最常用也是最灵活的图表创建方法，由4个连续的对话框组成，这4个对话框给出了图表的各种详细设置。

（1）选择数据

启用“图表向导”前，一般需要先选择数据，这样创建起来会更方便，如果你不习惯这样，也可在“图表向导”的第2步添加数据。图表内所用的数据不必相邻，用Ctrl和Shift键可选择多个数据。但源数据必须在单一工作表中，如果要绘制图表的数据来自多个工作表，可先利用一个工作表中的数据创建图表，然后在“图表向导”中添加其他系列。任何情况下，图表中作为一个系列的数据不能跨越多个工作表（后续文章中会有更详细的实例说明）。

（2）选择图表类型

选择好数据，单击“插入”→“图表”菜单项，打开“图表向导”。“图表向导”的第一个对话框主要是选择图表类型。“标准类型”选项卡中有14种基本类型，在“图表类型”中点选一个类别，然后在右边的“子图表类型”中点选一个具体类型（图7）。之后单击“按下不放可查看实例”按钮可预览这个图表（图8）。

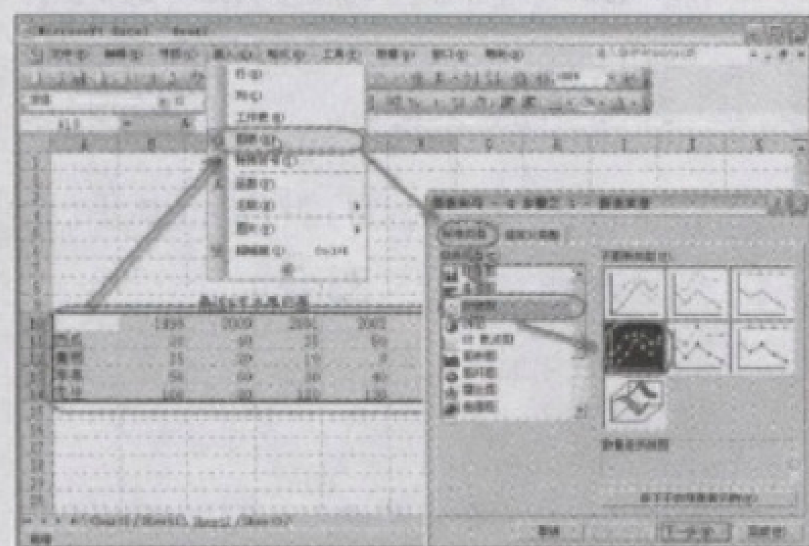
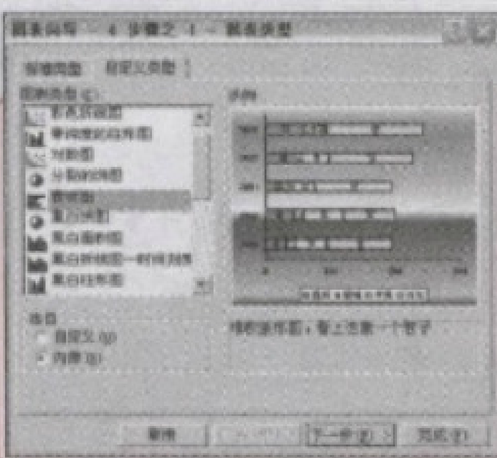

图7


图8


图9

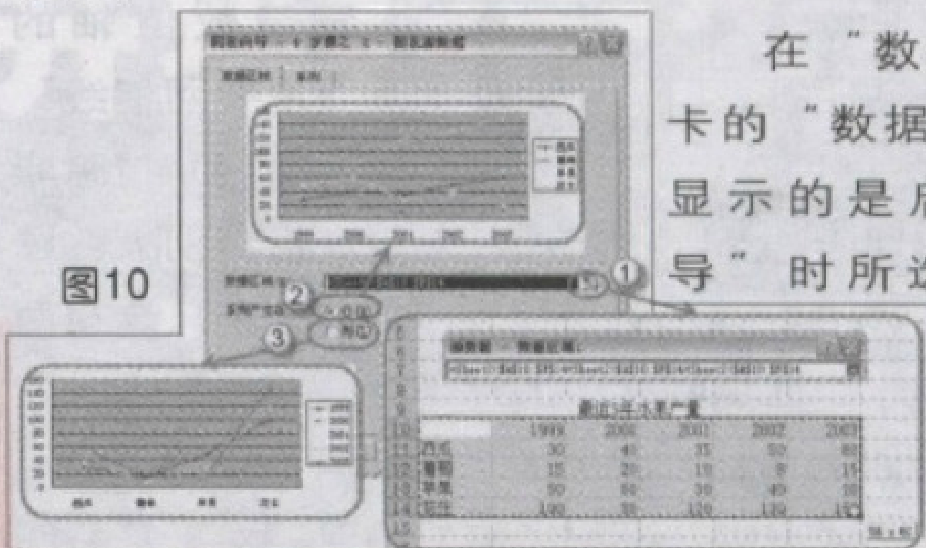
提示：当然你也可以选择“自定义类型”选项卡中的图表类型，在“自定义类型”选项卡中Excel提供了20种图表类型，点选其中的一种类型，便可直接在右边预览图表效果（图9）。

选定图表类型后，单击“下一步”。

提示：使用“图表向导”时，你也可以单击“上一步”按钮返回到前一步，对上一步的选择进行修改，或者单击“完成”按钮关闭“图表向导”。如果提前关闭“图表向导”，Excel将使用目前提供的信息创建图表，没有提供的以默认值代替。

（3）图表源数据

“图表向导”的第2步主要是对源数据进行调整、增删等。

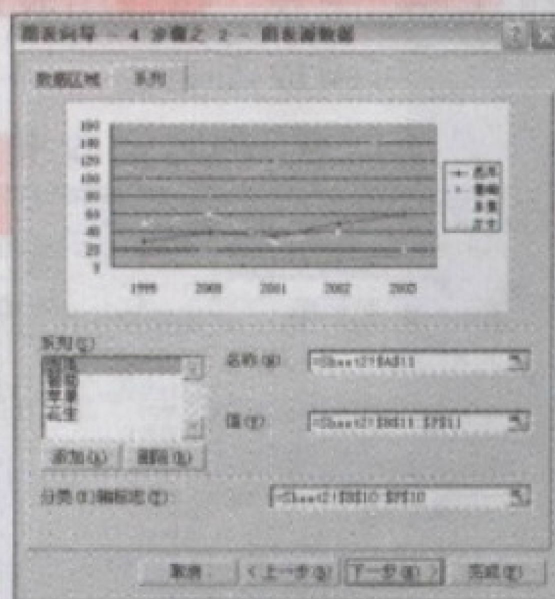

图10

在“数据区域”选项卡的“数据区域”框中，显示的是启动“图表向导”时所选择的区域地址。如果开始没有选择源数据，你可以单击“数据区域”框后的按钮，在Excel表格中框选（图10），框选完毕后，再单击该按钮回到向导对话框。当然你也可以手工修改区域地址。

在“系列产生在”下有两个单选框，这两个选项是用来更改数据方向的。如此例中，如果选择“行”，图表显示的是每个品种各年的销量折线；如果选择“列”，图表显示的是各年中每个品种的销量折线。很显然我们应该选择“行”。

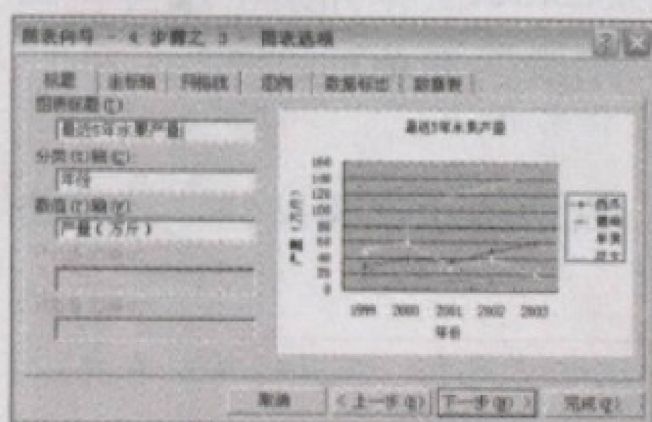
提示：更改数据方向时，我们可以从上面的预览框中查阅它们的效果。

在“系列”选项卡中，单击“添加”可添加一个新的系列；选择一个系列，然后单击“删除”可将该系列删除；选择某一系列后，其名称所在的区域地址和数据所在的区域地址显示在右边字段中，你可以根据实际情况更改。另外下面还有一个“分类轴标志”，就是图表下面的“1999、2000…”，如有不对，你也可以在此更改（图11）。


图11

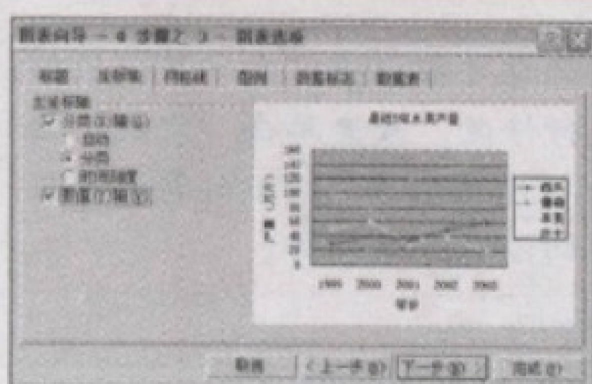
（4）图表选项

“图标向导”的第3步总共有6个选项卡，在此可以对图表进行更为详细的自定义。

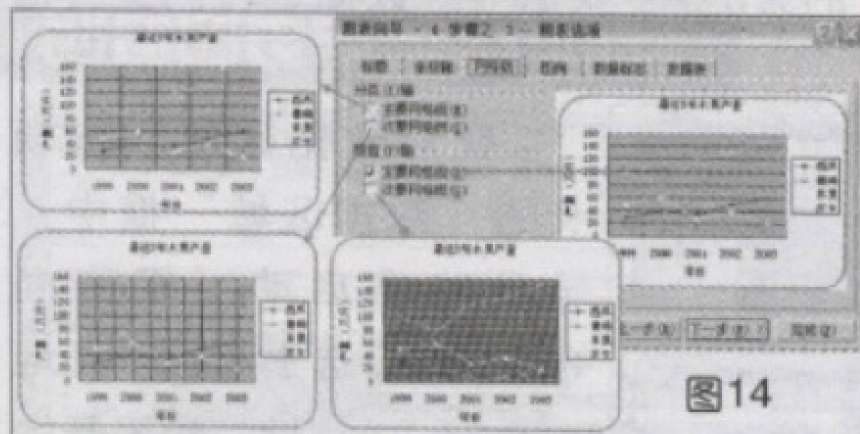

图12

在“标题”选项卡中，添加图表的标题、分类轴与数值轴的名称（图12）。注意这些不是区域选择字段，必须直接输入文字，而不是从单元格中选择。

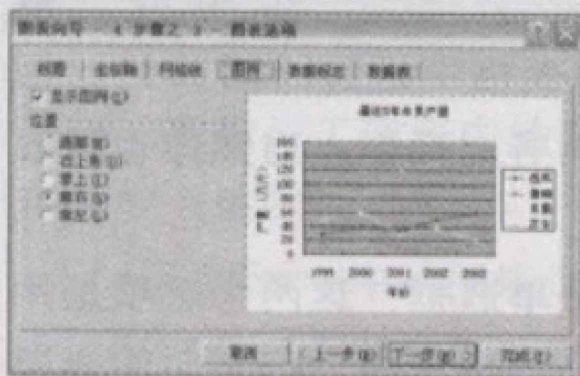
提示：“图表向导”第3步可用选项与第1步中所选的图表类型有关。


图13

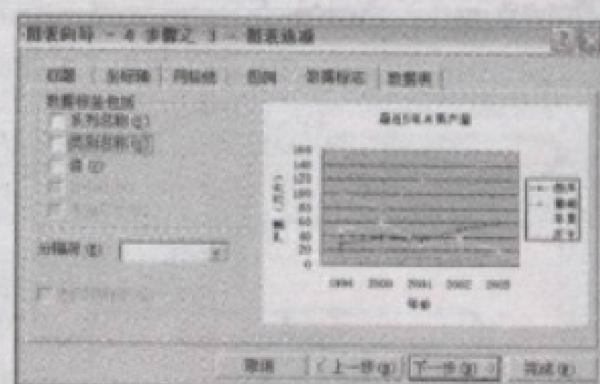
在“坐标轴”选项卡中，你可以选择是否显示分类轴和数值轴，还可以选择分类轴的类型（图13）。在“网格线”选项卡中，可选择是否在图表上显示网格线，默认情况下只选择显示数值轴的“主要网格线”（图14），除非表格特别大，建议大家只选择两个“主要网格线”。因为网格线的作用就是帮助查看，如果太密集反而影响到查看，就失去了它原本的意义了。


图14

在“图例”选项卡中，设置图例的位置。对于复杂图表，图例特别重要，没有图例很难看懂图表。如本例中如果没有图例，就不能知道哪条折线代表哪类水果（图15）。至于图例的位置主要看图表哪个地方比较空就放在哪里，整体上看起来比较协调即可。


图15

在“数据标志”选项卡中，可选择是否在图表中显示系列、类别名称以及值（图16）。除非图表特别大，建议大家不要显示，因为图表中显示的东西太多，就无法看清最基本的折线了。

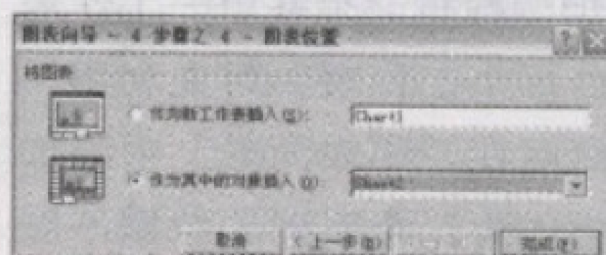

图16

在“数据表”选项卡中，可选择是否在图表中显示数据表格（图17）。这个选项主要针对数据来源分散的图表，例如图表中的数据分散在工作表的不同位置，甚至分散在几个工作表中，就应该将数据表显示在图表下面。如果数据表格就在嵌入式图表附近，那就没有必要显示了。

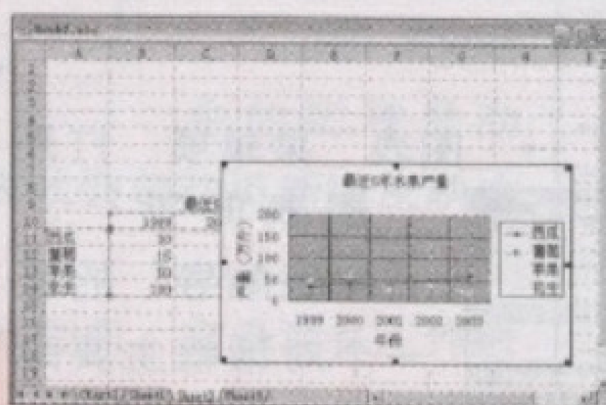

图17

（5）图表选项

“图表向导”的第4步是指定图表的位置。选择“作为新工作表插入”，可为图表新建工作表；选择“作为其中的对象插入”，可在当前工作表中创建嵌入式图表。这里我们选择“作为其中的对象插入”项，单击“完成”按钮（图18），图表就出来了。


图18

如果创建了一个嵌入式图表，Excel会把图表放在工作簿窗口的居中位置并激活该图表（图19）。图表比例大小相应于工作簿窗口的比例。从图19中的图表看来，效果并不能完全令人满意，接着我们就来根据自己的意愿修改图表。

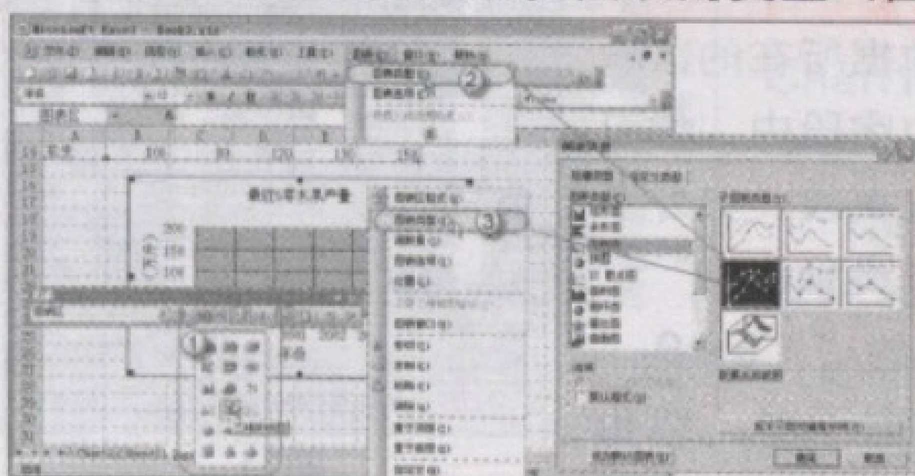

图19

图表修改入门

在修改图表前，需要保证图表被激活。要激活一个嵌入式图表，单击它即可。要激活图表工作表中的图表，只需单击其工作表标签即可。

（1）按住嵌入式图表中没有元素的地方，然后拖动即可移动图表。按住图表边框上的8个句柄中的一个然后拖动，可缩放图表。

（2）有3种方法改变图表的类型（图20）：①单击“图表”工具栏上的“图表类型”按钮，在弹出的18种基本图表类型中选择一种即可改变；②选择“图表”→“图表类型”菜单项，打开“图表类型”对话框；③右键单击图表，选择“图表类型”。


图20

（3）要精确复制一个嵌入式图表，可按住Ctrl键，然后单击该图表，接着拖动鼠标到一个新位置即可。要复制图表工作表，可使用相同的操作，但按住的是该图表工作表的标签。

（4）要删除一个嵌入式图表，按住Crtl键并单击此图表（这样选择的是这个图表而非元素），然后按Del键。要删除一个图表工作表，右键单击此工作表的标签，在弹出的快捷菜单中选择“删除”即可。

（5）要移动图表中的元素（如标题、图例、数据标签），只需单击选中它，然后拖动到图表中的其他位置即可；如果要删除该元素，选中它后按Del键。

欲知Excel图表运用之精妙，请留意下一期。

从2002年开始,《大众软件》每年都会在暑期来临之际为大家奉上一份详尽的个人电脑升级指南专题,今年也不例外。

与往年相比,今年的这份更值得期待。不仅因为它继承了传统,更因为其指导思想跟以往有很大差异。它不再试图进行包罗万象的测试,然后逐一告诉你升级什么配件会得到怎样的性能提升,而这次它要传达的是:面对各种应用环境和需求该怎么升级,升级的代价是什么,升级的好处在哪里。

晶合实验室,倾力打造。

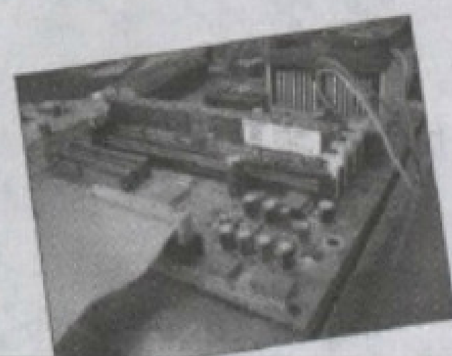
各取所需

个人电脑升级指南2004

■策划:本刊编辑部 电子土豆

■执笔:晶合实验室 小虫、别理我、魔之左手

本文导读



升级，给个理由先！

几天前，有位朋友拉来一台自己家用的电脑，让我帮他调整显示器。这台PC的基本配置是P4 1.5GHz、256MB内存、40GB硬盘、GeForce2 MX200显卡和TCL的15英寸CRT显示器。轻松搞定后，我半开玩笑半认真地对他说："你的电脑该升级了啊！"他说："嗨，这台是一年多前买的二手货，整个才800块钱，升什么级啊？"我当时大大地吃了一惊，PC真的便宜到这个地步了吗？

我知道他操作系统用Windows 2000，不玩大型3D游戏，不搞3维设计，也不编辑视频，这个配置基本够用了。不过我还是不死心，我对他说："现在一些牌子的160GB硬盘不到900块钱，中档17英寸CRT显示器才1300元左右……"这下他动心了，拉着我要在周末去看硬盘和显示器。是啊，都这么便宜了，为什么还不考虑考虑升级的问题？

操作系统、软件应用的需求一直是硬件升级的根本动力。1975年1月，MITS公司发布了第一台个人电脑：Altair套件，这台现代PC的鼻祖包括一颗8080处理器、一个电源、包含大量显示灯的前面板和256字节（注意，这里没有少写kB或MB）的存储器。那个时代，谁敢想像个人电脑的用户能拥有以GB、GHz为单位的存储空间和处理能力？微软发布Windows 95时，比尔·盖茨曾认定个人用户不需要16MB以上的内存，可恰恰是微软操作系统率先对PC硬件提出了更高要求。20世纪90年代中期，市场上销售的显卡曾流行过预留显存插槽的设计，当时这种显卡的适用空间显然比一般显卡大很多。但随着显示技术的飞速发展，产品线更迭频繁，加上普通用户根本无法获取高速显存颗粒，这种设计只能停留在老用户的记忆之中。我们没必要嘲笑前辈，因为升级的脚步不停止，你手中的硬件也会很快过时。

近年来，游戏应用逐渐成为用户升级的重要原因，技术越来越复杂、画面越来越精美的游戏对硬件的需求远远超过了其他应用，这种状况导致个人用户的升级更多地倾向显示子系统，升级频率也大大加快。目前高端显卡芯片集成的晶体管数目已数倍于P4处理器，功耗也接近100W大关，逐渐逼近某种临界状态。为游戏升级的用户面临的升级成本一般比较高，因为高端显卡价值不菲，且为了更好地发挥显卡性能，更大的内存、频率更高的处理器、速度更快的硬盘往往也需要同时考虑在内。

数码产品的普及使用户的存储空间迅速捉襟见肘：一次外出拍摄带回来的是数百MB乃至上GB的照片文件、一盒DV带导出需要15GB左右的空间（未压缩前）、一张高质量的底片扫描文件达100MB以上……另一方面，宽带网络使高清晰电影通过网络迅速传播的同时，也占用了更大的存储空间，而更新的操作系统、应用软件在给用户带来的新体验和便利，也是建立在占用硬盘空间的前提之上。这部分升级用户比较幸福，他们需要考虑的基本上只是更大容量的存储介质，而这些现在已非常便宜了。

上面列举的仅仅是最典型的2种升级模式，现在用户的需求越来越呈现多样化，影音娱乐、网络应用、视频编辑甚至文字应用都有可能成为你升级的理由。这些不同的应用需求侧重点各有不同，需要有针对性地进行分析，这也是今年我们着重从不同的应用需求提出升级方案的主要原因，过去那种单一比较升级前后各方面性能提升的方式很难做到这一点。

对于现在的新电脑来说，2.4GHz处理器（或等效的性能）、512MB内存和100GB硬盘基本上是"底限配置"了。如果升级，应该使你的配件相应地不低于这个水准。升级的好处显而易见：你可以在高游戏分辨率下打开4倍抗锯齿、4倍各向异性过滤而不用担心影响游戏速度，这种游戏快感不亲身尝试是难以体验的；你可以专心地拍照，不用担心硬盘不够大而忍痛删除照片，也不用忍受压缩视频苍白的色彩；你可以打开四五个QQ，用多个ID和不同类型的人聊天，还能同时使用摄像头、耳麦和心仪的MM视频对话；你可以从电视上自动录制节目，不用担心错过欧洲杯的任何一场精彩比赛；你可以用DVD刻录机备份大量文件，不用害怕硬盘崩溃一切灰飞烟灭……

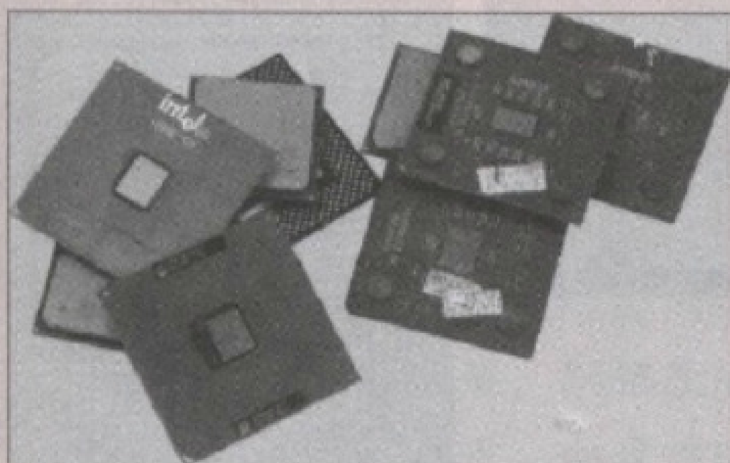
你还在犹豫什么？

重头戏来了——升级指南

一、基础配件升级潜力分析

1. 各种基础配件升级对系统各方面性能的影响

万丈高楼平地起，电脑上任何应用都需要以一定的硬件性能作为基础。



（1）CPU

升级CPU带来的性能提升是全方位的，在某些情况下，CPU升级对应用程序的速度提升甚至可忽略其他的系统瓶颈。例如在显卡性能一定的情况下，更高端的CPU虽不能直接提高显卡处理速度，但通过对显卡请求作出更快速的回应，可加快低图像品质（低复杂度的图像可减少显卡负担）下的游戏速度。当然，多数情况下瓶颈的存在还是电脑升级的大忌，我们应尽量避免这一情况的发生。因为（主板）芯片组对CPU核心、前端总线、主频甚至接口方式等方面存在兼容限制，因此对于大多数使用期超过2年的电脑来说，更换CPU的同时一般需要更换新的主板。



（2）内存

内存的作用是对各系统的数据进行缓冲，并提供数据处理时的快速存取空间，因此对内存容量和速度进行升级，可提升大多数程序的运行速度，对经常运行多任务环境、大型商业软件和3D游戏的用户相当有帮助。

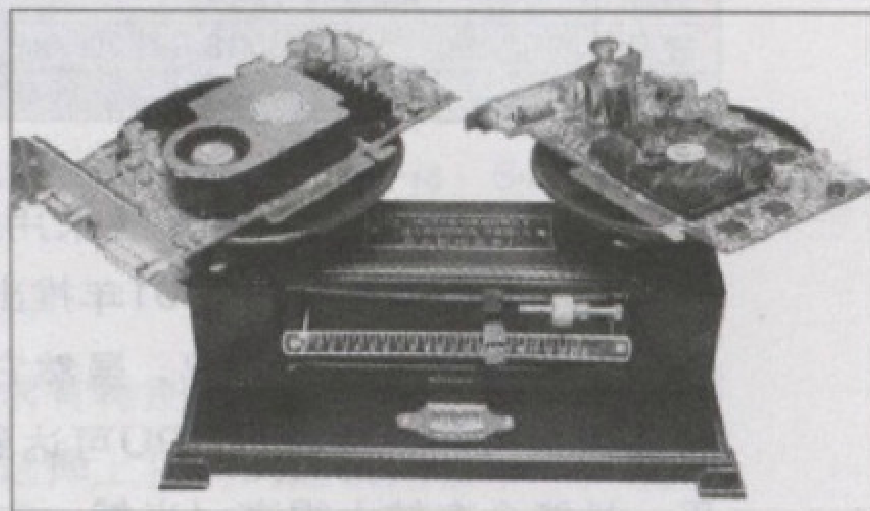
（3）硬盘

硬盘是电脑中唯一可随时存取和长期保存数据的部件，实际上硬盘和处理器、



内存互为补充，才能真正实现“大脑”的功能。对于大型程序来说，硬盘的容量和传输速度都非常重要，否则在程序启动和保存时不得不长时间地等待，而更令人窘迫的则是在进行大型数据存储时遇到硬盘空间不足的情况。

（4）显卡



现在衡量显卡的主要指标是3D性能，一般来讲这也是绝大多数个人用户升级显卡的唯一动力。对目前2D显示能力已相当强的显卡来说，用户升级显卡的目的便是为了获得更强大的3D游戏性能（在意专业性能的读者朋友毕竟还是少数）。

2. 各年代的主流机型升级潜力分析

（1）1999、2000年的主流系统

配件	1999年主流Intel系统	2000年主流AMD系统	2000年主流Intel系统
CPU	Celeron 433MHz+转接卡	Duron 750MHz (Socket A)	Celeron 633MHz (Socket 370)
主板	Intel 440BX芯片组主板 (Slot 1插槽)	VIA KT133芯片组主板 (Socket A)	Intel 440BX芯片组主板 (Socket 370)
内存	PC100 SDRAM 64MB	PC100 SDRAM 128MB	PC100 SDRAM 128MB
硬盘	8.4GB (5400r/m)	20GB (7200r/m)	20GB (7200r/m)
显卡	Riva TNT 16MB	Riva TNT2 Pro (32MB)	Riva TNT2 Pro (32MB)

注：用户的具体配置会比较多样化，这里只是举出几款大致的机型范例，以便于分析和参考。

我们看到，2000年及之前的主流Intel系统均采用了基于PⅡ、PⅢ架构的处理器，在升级能力方面受到很大限制。虽然Intel推出的终极PⅢ核心——图拉丁（Tualatin）赛扬/PⅢ的性能相当不俗，但早期的i810/815系列主板均不能正常支持这一核心，反倒是使用Slot 1接口的主板可借助转接卡来支持图拉丁核心的PⅢ或赛扬。对于AMD系统而言，KT133芯片组并不能很好地支持Athlon XP及新核心的Duron，因此其升级极限也被限制在1.4GHz左右

（实际上1.4GHz的Athlon和PⅢ都非常少见）。对于1999、2000年的系统而言，即使进行升级，其性能也很难和现在的主流系统相提并论。

1999年的主流系统唯一的亮点是可能支持图拉丁处理器，而其内存和硬盘容量对目前的应用而言显得过小，必须升级。这个时期的老款主板在硬盘识别方面有诸多限制，购买大容量硬盘时应特别注意。

2000年主流系统的性能已足够应付文字处理和网络应用，为保证多任务环境下各类文字处理和网络软件的流畅运行，可考虑增加内存。另外，有条件的用户可升级为图拉丁赛扬1.3/1.4GHz或Duron 1.2GHz，不过在购买前一定要保证自己的主板可支持这些处理器（最好带着主板和内存条去市场里购买新CPU）。

（2）2001年的主流系统

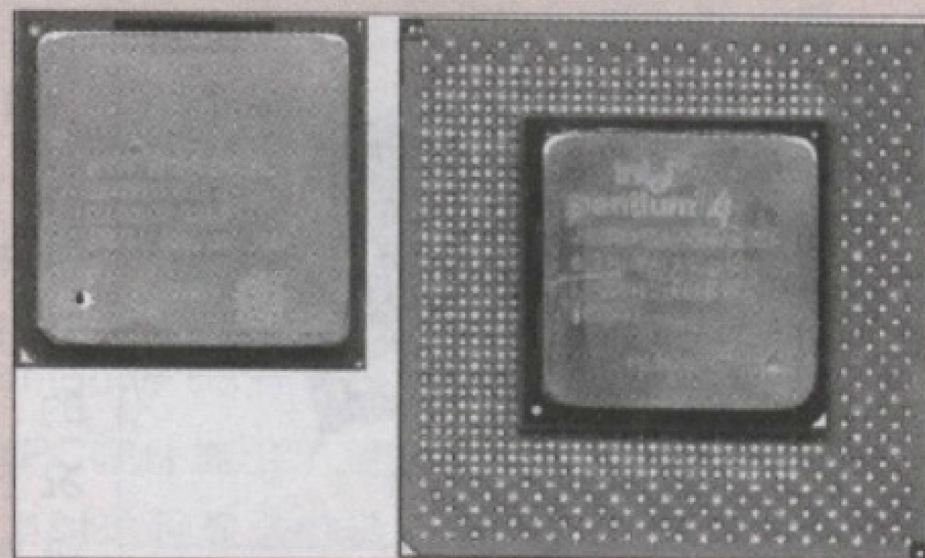
配件	2001年主流AMD系统	2001年主流Intel系统
CPU	Athlon 1.2GHz（133MHz FSB，Socket A）	PⅢ 933EB（Socket 370）
主板	采用AMD761+VIA 686B芯片组合的主板（Socket A）	采用i815E芯片组的主板（Socket 370）
内存	DDR266 128MB X 2	PC133 SDRAM 256MB
硬盘	40GB（7200r/m，2MB缓存）	
显卡	GeForce2 MX400（64MB）或同等级别	

2001年的主流AMD系统采用的CPU已接近主板支持的极限，不过有相当多2001年推出的Socket A主板可在刷新BIOS后支持Athlon XP，虽然它们只能支持133MHz外频，但这也使其支持的CPU可达到Athlon XP 2400+的水平，性能会有较大提高（当然，主板对CPU的供电能力也需要考虑）；如果将显卡更换为GeForce3/4 Ti系列，这款机型应该还能较为流畅地运行UT 2004等基于DX8的3D游戏。相对而言，2001年的主流Intel系统升级潜力不大，只有部分主板可支持性能优秀的图拉丁核心CPU，其最高主频也只能达到1.4GHz。

（3）2002年主流系统

配件	2002年主流AMD系统	2002年主流Intel系统
CPU	Athlon XP 1700+	P4 1.8A GHz
主板	VIA KT333芯片组主板（Socket A接口）	i845/845D/845E系列芯片组主板（Socket 478接口）
内存	DDR333 128MB X 2	DDR 266（SDRAM）128MB X 2
硬盘	80GB（7200r/m，2MB缓存）	
显卡	GeForce4 MX 440或同等级别	

2002年的主流系统对于内存、显卡、CPU的支持已很接近目前的平台，因此升级能力和升级后能达到的性能水平都比较乐观。333MHz外频的AMD处理器最高可达到Athlon XP 3000+，而采用400MHz FSB的P4处理器已不多，目前市面上较常见的最高频产品只有P4 2.0A；不过一部分选购了Socket 478主板，且CPU频率在1.7GHz以下的用户可考虑400MHz FSB的赛扬，其最高频率达到了2.6GHz。


两种不同针脚的P4，右为早期的Socket 423 P4。

考虑到2002年采购的电脑在规格上比较接近现有产品，因此升级时完全可考虑购买中高档的ATI R3XX、RV3XX及NV3X系列显卡，例如RADEON 9600系列、GeForceFX 5700或FX 5900 XT。

二、文字应用


适合家庭用户的爱普生Perfection 1270扫描仪

其实，文字应用并非打打字那么简单……

大学毕业时，笔者首次尝试语音输入，经过口音适应后，原计划5天完成的文字录入只用了一下午。对于非专业文字输入者来说，经过简单训练，语音输入可轻松达到每小时5000字（包括修改），完全满足平时的要求。如果追求快速，语音输入是普通用户不错的选择，设备方面至少需要一个优质麦克风，最好再配一个底座或直接用耳麦，识别软件的选择也至关重要。

如果经常从出版物上录入文字、表格、图形，不妨考虑OCR（光学字符识别），在这方面选择好软件比硬件重要；手写板的输入速度不及键盘，不过对那些习惯手写操作、对电脑输入法较陌生的用户（如中老年人）很重要。需要输出的用户可考虑黑白激光打印机或商用彩色喷墨打印机，前者性价比最高，速度也快，后者的好处是可输出彩色文档或要求不高的照片。对视觉效果和视力保护有要求的话，不妨试试无辐射的液晶显示器，还能大大降低桌面的拥挤程度。如果经常和别人交流数据，最好再配备一个64MB以上容量的闪盘作移动存储器。最后，一套好的键盘/鼠标也是应该考虑的，好的键盘应该采用间距较宽的标准键位，手感清脆，这样长时间工作也不会对手关节造成太大压力。

在机器配置方面，文字输入的要求并不高，考虑到现在经常要工作在多任务环境下，800MHz以上处理器、128MB以上内存（推荐256MB及以上）、20GB以


惠普3558C彩喷

上的硬盘即可流畅运行Win2000、Office XP套件、ViaVioce v9.1等软件，一般用户无须升级基本配件。

推荐升级外设：

1. IBM ViaVoice v9.1（参考售价500美元，附送优质麦克风）
2. 语音大师1.4等国产软件和耳麦产品（全部费用300元以内）
3. 爱普生Perfection 1270扫描仪（799元）
4. 利盟E220黑白激光打印机（1500元）
5. 惠普Deskjet 3558C彩色喷墨打印机（390元）
6. 明基FP547 LCD（2600元）
7. 爱国者迷你王备份型 64MB（220元）
8. 明基52V超薄键盘（70元）
9. 微软网络键盘（250元）
10. 罗技新旋貂鼠标（120元）
11. 蒙恬203水星精巧版手写板（400元）

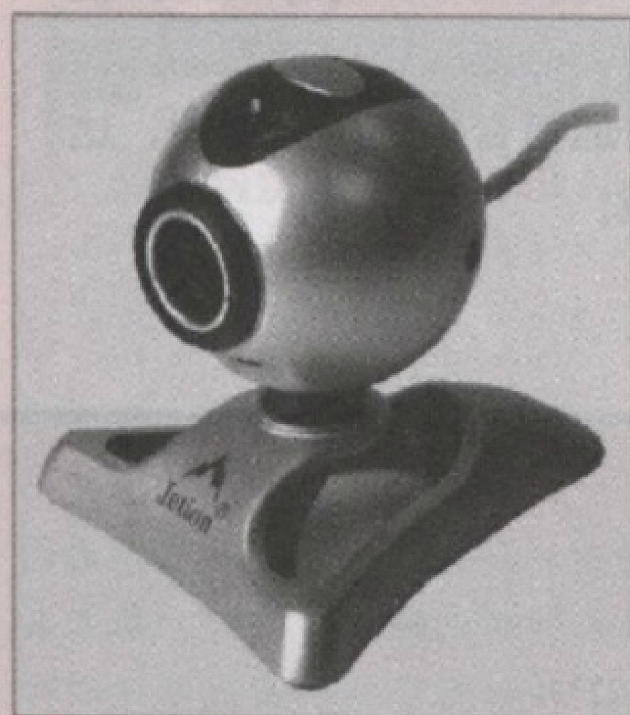
编者注： 可根据个人需求选择，预算紧张的朋友也可以考虑价位更低的同类产品。

三、网络应用

几何级增长的网络应用令人目不暇接，更重要的是，网络改变了人与人之间沟通的方式，而硬件的发展又为新的应用提供了平台，让我们看看现在都流行哪些装备吧。

1. 摄像头

CMOS感光材料的摄像头价格低、响应速度快、能耗低，再加上普通用户对动态画面清晰度的要求不似静态图像那样苛刻，因此普及率更高；CCD的价格较贵，但效果更好（特别是在弱光环境下噪点相对较少）。目前主流产品为30万像素（640×480）；现在有很多采用130万像素CCD的国产杂牌摄像头，价格很低（200元以下），但质量无法保证，而名牌130万像素摄像头普遍价格较高。购买应特别注意那些通过插值运算得到"高"像素的产品。摄像头还有一些重要指标如最高帧数、夜视功能、静态图像效果、软件界面等，选购时需注意。


吉星"空中超人"摄像头

升级推荐：

A：吉星 空中超人（CMOS传感器/30万像素/30fps）；参考价格：110元
B：罗技 快看趣味版（CCD传感器/130万像素/30fps）；参考价格：540元

2. 耳麦

其实对于网络应用来说，并不要求有特别出色的音质，但清晰可辨应该是最基本的要求。因此在耳麦的选择上我们的建议比较单一，既不是高端产品，也不是二三十元的杂牌产品，而是质量价格都令人满意的创新HS300耳麦（参考价格：100元），其麦克风采用静噪电路设计，提供2.5米线长，耳机音质也还不错，用于MP3、视频回放也是很不错的选择。

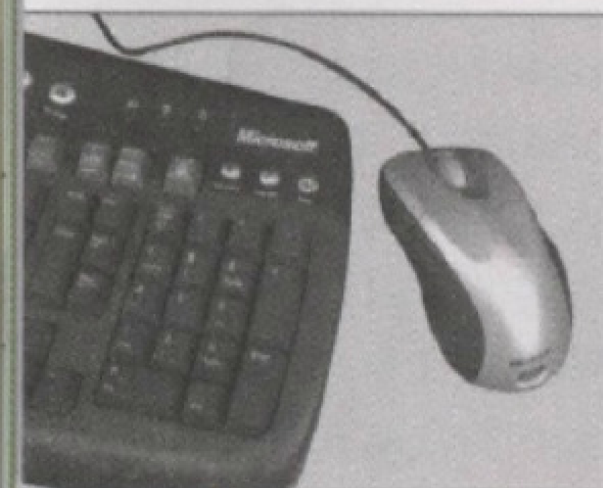
3. 键盘鼠标、影像与存储设备

网络应用对键盘和鼠标的要求并不算高，最重要的是手感和耐用性。对于键盘汉字输入有一定困难的用户，手写板是有效但较为低效的替代品。随着数码影像的广泛应用，数码相机、数码摄像机在网络生活中的应用也开始普及，大量传统相片也通过扫描仪数字化……我们这里简单推荐一些较有代表性的、符合普通网络应用的产品，毕竟针对专业领域的产品价格昂贵，也并非一般用户所需要的。

测试花絮

分工问题： 专题正在紧张进行中……

"唉，真难选啊，哪一款好呢？"别理我正在为"网络应用"升级部分寻找合适的鼠标键盘组合，"咦？这不是游戏部分的么？"魔之左手被弄得有些莫名其妙，经过一番讨论，最后还是将相关的升级推荐产品"让"给了别理我负责的网络应用部分，嘿！左手事后坏笑着说："其实是给我定的篇幅不够用了……"



←微软的键盘鼠标是很多玩家的追求

升级推荐：

键盘鼠标组合

A：明基52V+罗技极光旋貂；参考价格：70+180元

B：微软InternerKeyboard网络键盘+TrackBall Optical光学拇指鲨：参考价格：245+299元

手写板

新百变小蒙恬2代：参考价格：198元



数码相机

A：佳能A75：参考价格：2250元

B：柯尼卡美能达DiMAGE Z2；参考价格：3600元

性价比很高的佳能A75数码相机

一般用户除简单打印外，最大的需求当属数据存储。这时移动存储显得尤其重要，拿着女朋友传来的PP照片去图片社数码冲印然后放入钱包，是一件多么温馨的事呀。

升级推荐：

打印机

惠普3558：参考价格：400元

闪存盘

型号：PRETEC 64/128MB：参考价格：198/345元

4. 基础硬件配置

网络应用对整机性能要求并不高，中低端配置也能满足简单的上网要求。对于浏览狂人和聊天爱好者来说，只需添加足够内存就能让他们眼疲手乏。当然，现在很少有家庭电脑的作用限于上网，预留出其他应用的配置空间也是必要的。

推荐基础配置：

主板：华硕A7V600-X（625元）
处理器：Athlon XP 2000+（485元）
内存：Kingston DDR400 512MB（750元）
显卡：昂达雷霆RADEON 9550 64MB（570元）
硬盘：WD 800BB（485元）
MODEM（可选）：TP-LINK 内置56kbps（120元）

5. 升级套餐组合

网络套餐一：网页浏览型

创新HS300耳麦、明基52V+罗技极光旋貂、惠普3558打印机（成本：750元）

说明：鼠标键盘结实耐用，手感也很好，特别是这款极光旋貂，不少用户（包括很多CS玩家）反映其耐用性上佳。打印机作为可选配件，惠普3558喷墨是较优秀的低端产品，符合应用定位。

网络套餐二：中老年人专用型

吉星空中超人摄像头、创新HS300耳麦、明基52V+罗技极光旋貂键盘鼠标组合、新百变小蒙恬2代手写板（成本：658元）

说明：这是一套相当贴心的组合，主要是为键盘汉字输入有困难的中老年用户准备，增加了摄像头和手写板。更多时候我们推荐该类用户使用视频和音频进行交流，必要时辅以手写输入。该套餐同时也能满足普通语音视频聊天用户，这类用户可不选购手写板。

升级经验谈

1.保持冷静的头脑

现在PC更新换代速度越来越快，面对旧PC和新产品，一定要保持冷静的头脑，不能看到新的好的就想买。首先我们应该评估现有的电脑是否有升级的必要：对于2002和2003年购买的电脑来说，除了跑最新的游戏比较吃力以外，基本没有太困难的应用，对于它们可不升级或升级很少的配件（如内存、显卡），而那些还在使用PⅡ、老赛扬的用户则可应对PC进行全面升级，包括基础配件及涉及相关应用的组件。

2.掌握升级方向

不少玩家在升级电脑前没有明确的升级方向，实际上升级的目的是要将PC某方面的应用能力提升1到2个档次，期待全面的提升不大现实（除非花上跟买一台新机器差不多的成本）。放弃不切实际的想法，转注于某几个方面的性能改善，一定能用较小的代价获取最大的满意。

3.学会和商家交流

谈到购物，不少人首先想到的是“奸商”二字。这里需要明确一个观念，应该允许商家赚取合理的利润，当利润低到一定程度，甚至无利可图时，商家往往会采用各种手段来保证其利润空间，这样受害的依然是消费者自己。和商家砍价一定要依据市场行情及有购买经历用户的信息循序渐进，同时不妨多用一下心理战术，微笑和沉默往往能让商家忐忑不已，报给你的多半是实价。

4.购买配件索要发票

选购配件通常比较零碎，商家常常无意或有意忘记提供收据和发票，给以后的质保留下隐患。一般来说，我们得到

网络套餐三：数码时尚型
吉星空中超人摄像头、创新HS300耳麦、微软网络键盘+光学褂指鼠、佳能A75 DC、Pretec闪存盘64/128MB（成本：3202/3349元）

说明： 喜爱交友的帅哥美女们不妨选购一部小巧实用的数码相机，佳能A75是A70的升级产品，最大的改进在于1.8英寸LCD取景器，并新增了6个情景模式，操作更加多样化。

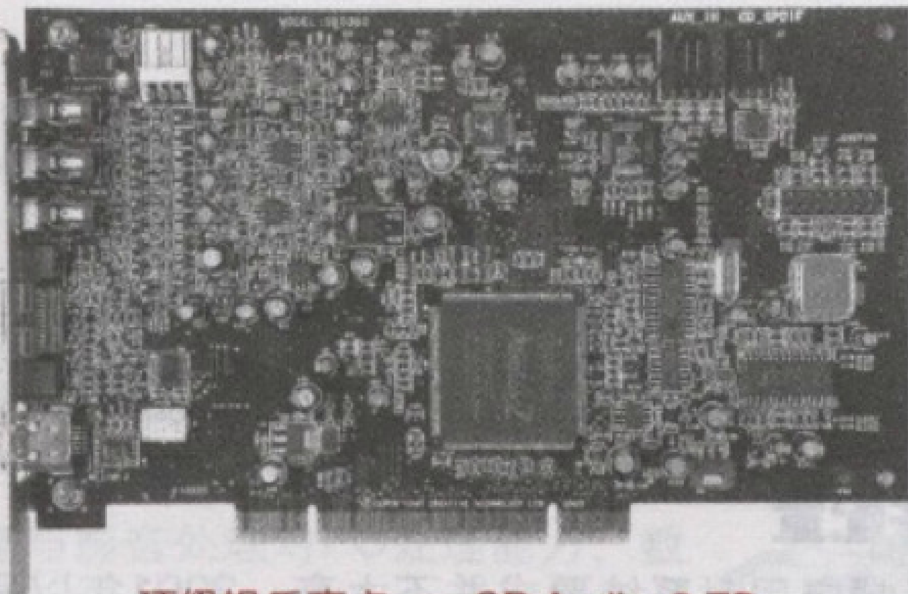
Pretec的一款MINI闪存盘

网络套餐四：摄影交流型
微软网络键盘+光学褂指鼠、柯尼卡美能达DiMAGE Z2、Pretec闪存盘128MB、惠普3558打印机（成本：4595元）

说明： 柯尼卡美能达DiMAGE Z2搭载的镜头为GT长焦镜头（10×），采用了复消色散玻璃镜片，带预测对焦控制的高速AF系统能有效减小快门时滞，对于普通摄友（特别是喜欢抓拍的玩家）还是很有诱惑力的。

四、影音娱乐

视频和音乐回放在PC日常使用中占了很大比例，最初"多媒体"的概念很大程度上便是基于这两方面的应用。随着计算机技术的深入发展，PC的视频音频功能得到极大提高，早已不再是简单的VCD和MP3回放。


顶级娱乐声卡——SB Audigy2 ZS

1.声卡

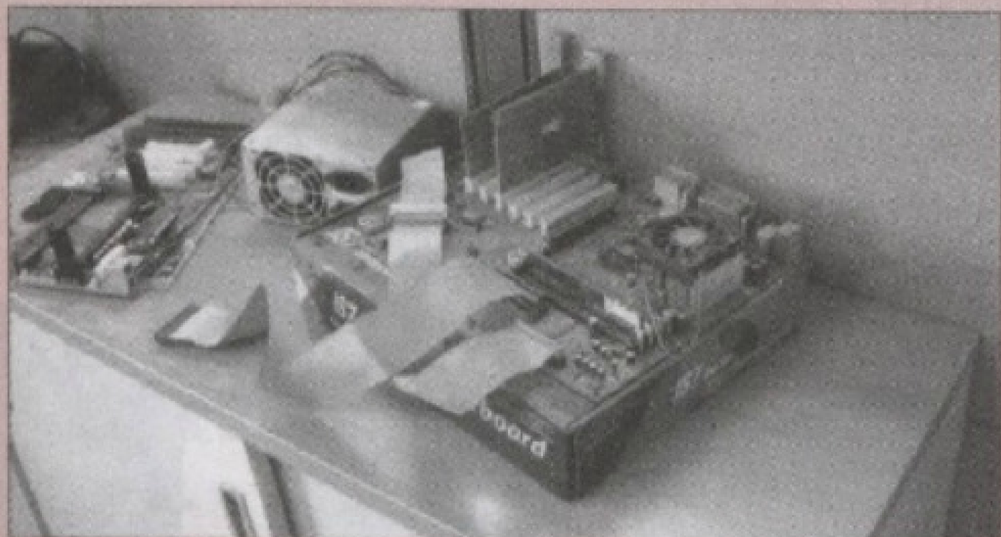
对于喜爱DVD影碟、DVD-Audio的玩家来说，升级为多声道声卡+音箱系统是很有必要的，可选择的产品很多，注重价格的不妨用板载声卡（软、硬），中端如SB Live!/Audigy，高端有Audigy2 ZS。创新在娱乐声卡领域有不可替代的地位，而醉心于纯粹的音乐欣赏的发烧友可以考虑德国坦克（TerraTec）的准专业产品，此外"黑金2"这样的国货声卡在音质方面也有一定优势。

升级推荐：
声卡A：主板集成；价格：0
声卡B：SB Live! 5.1特惠版；参考价格：320元
声卡C：SB Audigy LS；参考价格：490元
声卡D：SB Audigy2 ZS标准版；参考价格：980元
声卡E：Terratec Aureon 5.1 Sky；参考价格：860元

的配件报价都是不含税的，如果要发票需要在报价基础上乘以103%～105%，视当地情况而定。此外，务必注意提醒商家出售的产品身上贴上自家的标签，以免在质保时部分商家用种种借口否认产品是他们出售。

5.动手操作胆大心细

现在电脑的组装并不复杂，稍有DIY经验的用户即可轻松完成，对于没有装过电脑的则建议另请高手辅导。升级过程中需要特别注意一些细微之处，例如不要带电插拔、除尘防静电准备要做好、检查电源功率、准备相关软硬件工具、做好数据备份等，操作时不要生搬硬拽，拆卸下来的配件妥善保存。只要胆大心细，一定能愉快地完成升级工作。

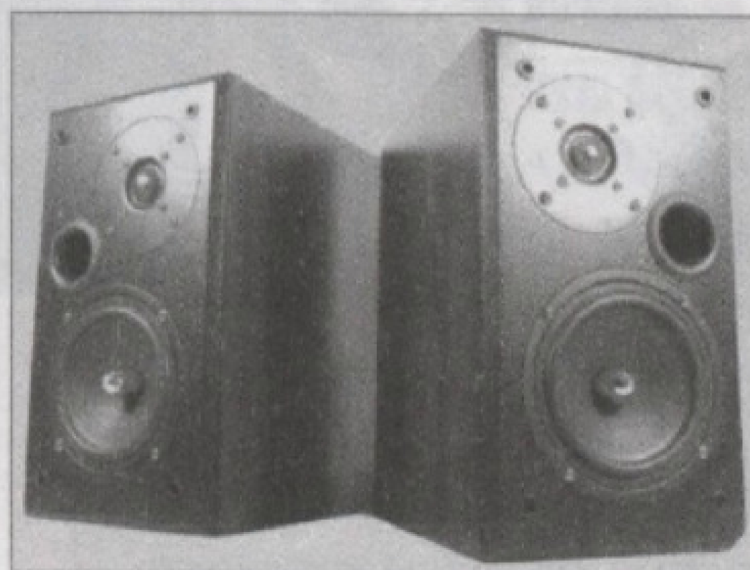

与其将换下来的老伙计弃在角落里，不如转手出去让其发挥余热。

6.资源利用回收部分资金

"无用"只是相对而非绝对，当我们把升级下来的配件扔在一旁时，说不定有人正焦急地寻找这类"古老"产品，为什么不将它们转让给有需要的朋友呢？出售二手产品首先要保证自己产品的质量没有问题，如果有小毛病应明确告知买家。对于PC配件这样"专业性"较强的产品，我们建议将其放在熟悉的论坛、BBS的二手PC配件交易区转让。此外，类似雅宝（www.yabuy.com）、易趣（www.eachnet.com）这样专门的交易网站也可进行尝试。

2. 音箱

作为直接影响视听感受的重要设备，音箱近两年的发展主要集中在中高端产品。除专注娱乐领域的创新公司外，不少国内多媒体厂商也开发出很多音质出众的产品（主要集中在双声道书架音箱）。目前低端音箱多为2.1系统，独立的低音炮在视频回放时有很好的气氛烘托作用；那些喜爱欣赏音乐的玩家则应选择中高端书架音箱；至于6声道、8声道音箱，最好还是采购那些口碑较好、市场占有率较高的产品，毕竟音箱不可能像CPU那样方便快捷地得到量化评价。


发友的“黑钻”音箱

升级推荐：

音箱A：麦博M290；参考价格：150元
音箱B：创新PCWorks LX220；参考价格：280元
音箱C：漫步者R1600T 数码版；参考价格：约600元
音箱D：创新SBS560；参考价格：450元
音箱E：发友“黑钻”；参考价格：880元
音箱F：创新Inspire T5400；参考价格：980元
音箱G：创新Inspire T7700；参考价格：1580元

3. 显卡与影像设备

由于目前主流视频应用仍然集中在DVD、MPEG4等要求较低的场合，低端显卡也能轻松应对，因此不必为这方面的应用刻意升级显卡。

随着数码产品及电视盒（卡）的普及，PC娱乐不再局限于传统的影音享受，玩家现在也能更自由地发挥主观能动性，让个性注入娱乐。目前数码相机、数码摄像机（DV）的价位已逐渐降到为普通消费者接受的价位，特别是数码相机，3000元左右已能买到相当不错的名牌产品，而入门级的DV也在4000元上下。


19英寸的三星945MBi也不过1800多元。

虽然CRT在色彩还原、响应时间上强于LCD，但纤薄的外观、极好的便携性以及环保优势，使得LCD逐渐取代CRT成为主流。对于银子不多的普通玩家，17英寸纯平CRT显示器几乎是唯一的选择，各厂商的高亮技术对播放视频、照片浏览都有一定增效作用。中高端玩家选择余地较大，对画质较苛刻的可选择高端17英寸甚至19英寸大屏幕CRT显示器；15英寸LCD从2XXX元～4000元跨度较大，预算充足的可选择名牌高端产品，这类产品在色彩、对比度等方面已比较接近CRT。

升级推荐：

显示器A：LG未来窗纯平T710PU（17英寸）；参考价格：1313元
显示器B：三星945MBi（19英寸）；参考价格：1880元
显示器C：明基FP556s（15英寸LCD）；参考价格：2999元
显示器D：优派VG710s（17英寸LCD）；参考价格：4499元

4. 基础硬件配置

视频、音频应用对系统要求并不太高，2001年以后的主流配置已能很流畅地回放DVD、MPEG4、MP3、APE等多媒体文件。这里我们推荐一套实用性较强、成熟度很高的基础配置。

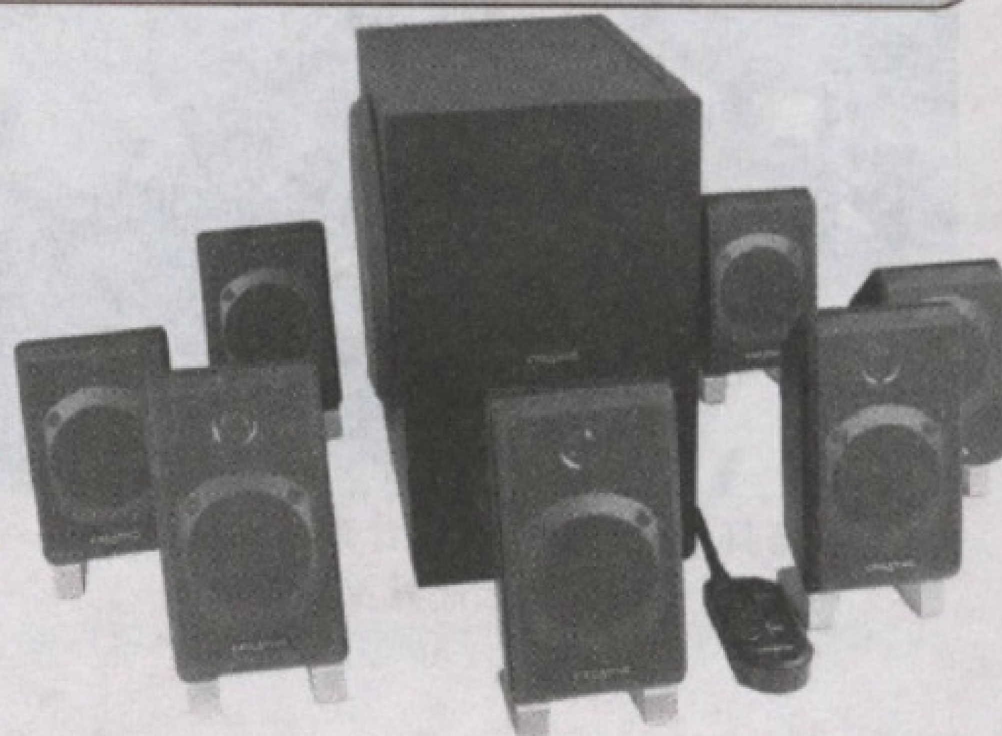
推荐基础配置：

主板：升技IS7-E2（865PE芯片组，750元）
处理器：P4 2.8C（1470元）
内存：Kingston DDR400 256MB×2（750元）
显卡：蓝宝RADEON 9550 128MB（690元）
硬盘：WD 2000JB（725元）



工作和暴雨： 周末总是令人向往，中午时分便有些憧憬窗外明媚的阳光，“多好的天气啊，明天……”笔下的文字渐渐慢了下来。“轰！”绝对是一个晴天霹雳，风云突变，厚厚的乌云挡住日光，唉……突然而来的天气变化反而让我收敛心神，工作进度喜人。时间飞逝，转眼5点过半（标准下班时间），太阳似乎渐渐驱散云层。收拾停当，稿件尚有数百字未完，咬牙“算了，周一来写”，出门，倾盆大雨，可怜我等布鞋长裤，完全落汤，到车站，雨停，愕然。

难道暴雨和努力工作有某种联系？


7.1声道的创新T7700音箱，升级前先得考虑好如何摆放它。

5. 升级套餐组合

影音套餐一：经济实用型

声卡A+显示器A+音箱A/音箱B（成本：1463/1593元）

说明：除去基础配置，其他选配附件具有很大灵活性。基础配置中升技IS7-E2主板提供的板载软声卡效果不错，两款低端音箱前者音质出众，后者则在视频回放时表现抢眼。

影音套餐二：家庭娱乐型

声卡B/声卡C+显示器B+音箱D（成本：2650/2820元）

说明：创新声卡在“娱乐”方面优势明显，SB Live！5.1特惠版价格很低，而Audigy LS功能上更强大。对于家庭娱乐来说，由于参与者往往较多，不妨选择屏幕尺寸较大的三星945MBi，低端SBS 560音箱则能满足对音质要求不太高的家庭。

影音套餐三：享受天籁型

声卡E+显示器A+音箱C/音箱E（成本：2773/3053元）

说明：Aureon 5.1 Sky声卡采用ENVY24HT芯片，音质表现优秀，同时具备一定娱乐素质；音箱则在中、高端各推荐了一款具有代表性的产品，特别是发友公司的黑钻音箱，不仅音乐回放出色（相对其价位来说），娱乐表现同样抢眼。

影音套餐四：时尚一族型

声卡D+显示器C+音箱F（成本：4959元）

说明：这个套餐面向万元以上的整机，明基FP556s具备16ms响应时间，虽然色彩、层次还有一些不足，但较高的性价比还是很吸引追逐时尚的年轻人；声卡采用Audigy2 ZS标准版，这应该是目前最好的民用娱乐级声卡了；音箱方面，Inspire T5400除了不具备8声道特性，其他表现足以满足大多数时尚玩家的需求。

影音套餐五：顶级享受型

声卡D+显示器D+音箱G（成本：7059元）

说明：注重感受、不介意投资成本玩家可以考虑该套餐，无论“视”、“听”都达到了相当高的水准。优派VG710s显示器作为中端产品，各方面表现都很不错，非常值得推荐；声卡音箱相对“时尚一族型”有了小幅升级，主要是支持8声道输出，能提供更好的环绕效果。

五、图像与影音处理

从某些方面讲，图像与影音处理对PC的要求比游戏娱乐高。不过二者不能简单比较，因为游戏娱乐注重显示子系统性能，而图像与影音处理对PC处理能力、数据吞吐能力、存储空间及显示设备的要求更苛刻。



红极一时的佳能300D单反数码相机

用于图像与影音处理的电脑首先需要一个大容量的存储器，如果主板支持的话不妨升级到200GB，这方面应用对存储空间的需求是无止境的，假如对性能有更高要求可考虑磁盘阵列或采用SCSI硬盘；CPU性能也很关键，在可承受的价格范围内应选择最快的CPU，目前来说推荐成熟的P4 3.2C/3.4C；内存需要考虑和主板、CPU的搭配（双通道、带宽问题），容量越大越好，1GB是基本配置；如果不考虑3D制作（真正的专业图形卡实在太贵了），显卡推荐Matrox公司的产品，能获得最好的2D输出质量。如果这四大件能按照以上介绍的配置，那么可以认为这台PC已具备民用级图像与影音处理的基本性能，而其他常规配件并没有特殊要求。

前端输入设备可供选择的有电视卡/视频采集卡、数码相机、扫描仪、DV、民用录音声卡等，我们分开说明。现在视频采集卡和电视卡功能趋向统一，我们建议最好添置单独的电视卡，数字视频采集

测试花絮

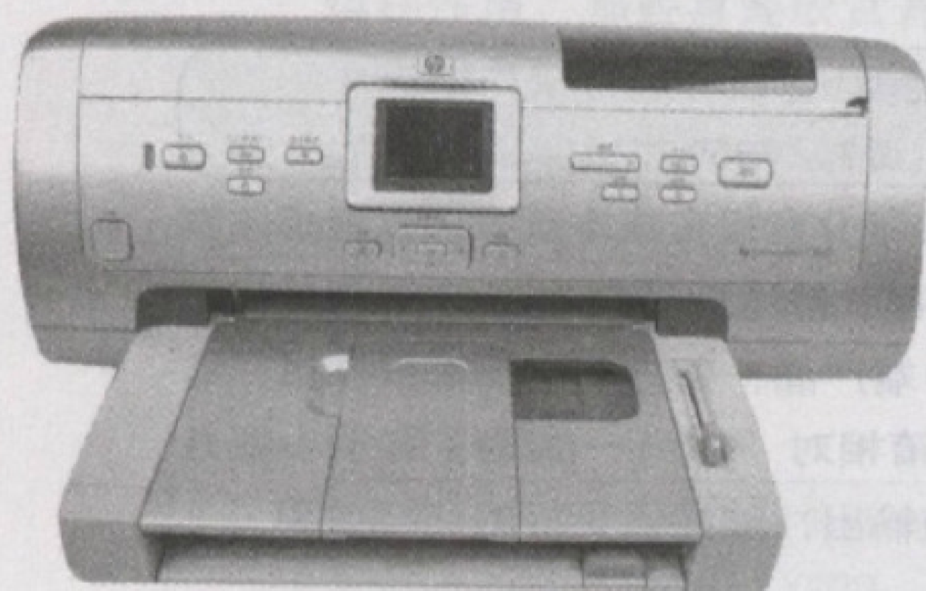


诱惑：作为评测工程师，为读者朋友奉献客观公正的数据、评论、推荐是我们义不容辞的责任，但在工作外，我们也是地地道道的硬件发烧友，对发烧级产品同样有着“中毒”迹象。周一上班疯狂工作中，突闻魔之左手一声叹息：“我也想要啊！”正感疑惑，他解释道：“我好想在家里玩Farcry呀！我给大家推荐的顶级游戏配置是RADEON 9800 Pro，我也想要……”可怜！美食在嘴边却无法下咽的感觉少有人能体会啊。



“魔之左手”恋恋不舍地抱着一款即将归还的顶级显卡，被手持佳能A75四处寻找花絮图片的答笛候个正着。

和编辑工作可交给数字接口和后期软件，而模拟视频采集用电视卡即可胜任，这样可省去不少预算。数码相机推荐数码单反，如对价格较敏感可选择万元以内的尼康D70、佳能300D，高端可选择佳能1Ds、柯达PRO SLR/N这样的产品甚至大幅“数字后背”；数码单反在分辨率、动态范围、信噪比方面有消费级DC无可比拟的优势，后期调整余地大得多。扫描仪则需看应用场合，要求不高的话可考虑一台中高端带透扫的平板扫描仪，要求高的话平扫和底片扫描仪最好分开买，或选择双平台产品。DV最好选择3CCD的产品，它们在动态范围、色彩还原方面较单CCD产品有明显优势，目前低端型号已不足万元；录音卡更注重输入品质，这方面市场上常见的创新声卡效果一般，推荐Terratec或岛谷科技的相关产品。


惠普Photosmart 7960打印机

输出方面，要讲究准确优秀的色彩、亮度、对比度表现，推荐大尺寸的高端CRT显示器或LCD。如果要制作音乐，一款监听音箱或耳机是必不可少的。如果对照片输出要求较高，打印机可考虑爱普生的STYLUS PHOTO R800，如果注重灰度打印效果，惠普Photosmart 7960则是不二之选。

移动存储方面，MO盘在印刷制版领域依旧占有一席之地，如果涉及这方面业务还是必须配备的；用户间传递数据可考虑移动硬盘，USB 2.0接口即可充分发挥硬盘性能；备份数据推荐双模式DVD刻录机，现在很多产品已经跌到千元以下了。

以上我们只是基于较“理想”的角度进行推荐，用户并不需要严格遵守。其实许多同类配置都可完成相同的工作，只是低配置必然会有所损失，不是多花时间，便是损失质量。毕竟图像与影音处理领域的需求是比较高端的（我们这里推荐的也仅仅是“民用水准”平台），各配件基本上价值不菲，具体如何挑选还得用户自己根据实际需要和经济负担能力进行协调。这里我们仅给出一些典型产品：

1. 西部数据 WD2000JB硬盘（200GB，1200元）
2. P4 3.2C盒装（2300元）
3. 金士顿DDR400 512MB×2（1500元）
4. MATROX G450双头（750元）
5. 丽台TV2000XP 豪华版电视卡（450元）
6. 佳能300D数码单反相机套机（8500元）
7. 爱普生Perfection 4870 Photo扫描仪（5000元）
8. 松下NV-GS200 DV（7450元）
9. Terratec火龙7.1声卡（2480元）
10. EIZO T766 CRT显示器（7200元）
11. 惠威T2000A家用监听音箱（2300元）
12. 惠普Photosmart 7960喷墨打印机（2600元）
13. 富士通MCG3064AP MO驱动器（1500元）
14. 40GB USB 2.0移动硬盘（可自行DIY，900元）
15. 建兴8×DVD±RW刻录机（999元）

六、游戏娱乐（是不是大家最关心的？）



精美的DX9游戏画面
左：STALKER
右：Half-Life 2

对很多读者朋友来说，电脑不仅是工作学习的工具，也是一款非常好的游戏平台。场景越来越复杂华丽、对硬件要求不断提升、并且更新速度远远超过操作系统的游戏软件，已成为硬件厂商（特别是显卡、CPU、内存）业绩增长的第一拉动力，而其中最为游戏玩家关注，也最关注游戏玩家的，无疑就是显卡厂商。

随着FarCry打响了第一炮，2004年将会有很多非常出色的基于DirectX 9的游戏推出，它们的3D引擎也将成为大量新一代游戏的首选核心，因此2004年将是DX9游戏大行其道的一年；而另一款基于OpenGL的超级大作——DOOMⅢ虽然不要求显卡支持DX9，但对显示系统性能的要求却有过之而无不及。

对于较重视3D性能而资金又有限的玩家而言，2003年最值得选购的产品无疑是GeForce4 Ti系列和可进行修改的RADEON 9500/9800 SE系列产品。对于已经修改为“准”RADEON 9700/9800的显卡来说，这次DX9游戏大潮并不会对它造成太大影响，而仅支持DX8的GeForce4 Ti却在采用大量“纯”DX9特效的新游戏中步履艰难，因此……很不幸，有很多玩家不得不再次去寻找适合自己的“像素制造机”了。

游戏Farcry测试（单位：fps）

mp-dam场景（1024 X 768）	Low	Normal	High	Very High
GeForce4 Ti4200	74.5	56.75	34.4	N/A
GeForceFX 5900 XT	113.0	87.2	63.9	47.0
mp-Surf场景（1024 X 768）	**Low**	**Normal**	**High**	**Very High**
GeForce4 Ti4200	94.2	55.0	35.1	N/A
GeForceFX 5900 XT	136.8	81.9	63.1	61.7

上表为FarCry中NVIDIA昔日的性价比之王GeForce Ti 4200和继承者GeForceFX 5900 XT的性能对比，测试Demo与本刊2004年11期《新一代DX9显卡巅峰对决》中一致。测试平台采用P4 2.8E、i875主板、1GB内存，可以看出，即使在这样高配置的支持下，Ti4200也仅在最低画面品质设置中达到了60fps以上，大体上可保证玩家进行游戏（每秒30帧的平均速度是无法能保证你真正体验FPS游戏乐趣的）。

相对来讲，与游戏性能关联比较大的CPU仍然是按部就班地升级，相对于2003年的主流产品没有特别大的性能提升。同样，目前的主流内存配置仍以DDR400为主，容量为512MB～1GB，且价格没有太大变化。相信较重视性能的游戏玩家在2003年就已普遍配置了512MB内存，这在目前已足够应付市面上的游戏。

对于使用2001年及更早期配置的玩家而言，要想流畅运行主流DX9游戏，我们建议同时更换CPU、主板、内存和显卡。下面列出的搭配方案分别是可应付目前主流3D游戏的低端配置、以及有能力运行今年下半年DX9游戏的中/高端配置。需要注意的是，由于目前最高端的显卡和CPU的价格恐怕让多少玩家无法承受，因此中高端配置有相当部分是相同的。至于2D游戏玩家，可参考“影音娱乐”部分所提供的配置。

以下推荐仅针对2001年及之前的主流电脑系统。

1.低端配置

（1）AMD系统：Athlon XP 2000+（Thorton核心）、KT600主板、RADEON 9600显卡、256MB DDR400内存
（2）Intel系统：赛扬4代 2.6GHz、Intel 865PE芯片组主板，其他同上

虽然AMD系统需要的资金比Intel系统要少一些，但在软硬件安装方面需要更丰富的DIY知识。主频方面AMD系统和Intel系统差距较大，但赛扬的2级缓存仅有128kB，性能完全无法和同频P4相比，因此在大多数应用中，两套系统的性能差距不会很明显。目前GeForceFX 5700的性价比并不高，而RADEON 9600在价格明显低于FX 5700的情况下提供了非常接近的性能。

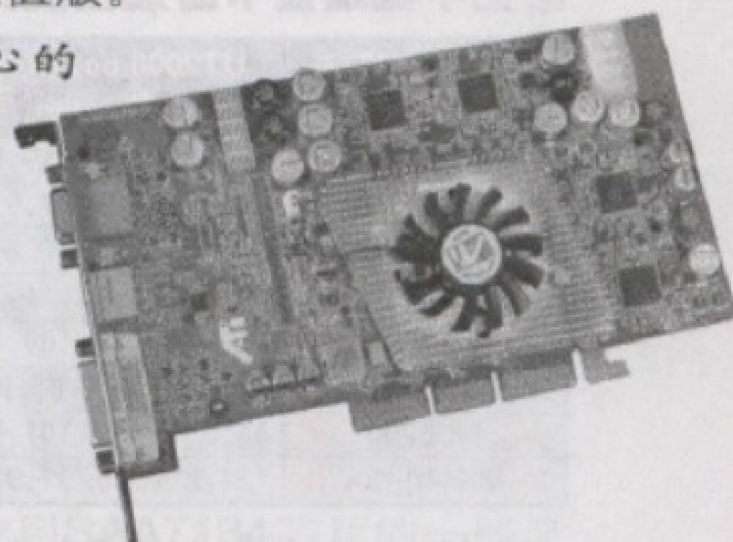
2.中端配置

（1）AMD系统：Athlon XP 2500+（Barton核心）*、nForce 2主板、GeForceFX 5900 XT显卡、256MB DDR400内存×2
（2）Intel系统：P4 2.4C**、Intel 865PE主板，其他同上

由于AMD处理器在中高端性价比优势不明显，因此这两个方案的价格差距主要来自主板。需要指出的是，这里选择nForce 2芯片组并非是因为其性能明显优于KT600，仅仅是考虑到于自家显卡的配合问题。对于ATI的拥护者来说，在这个价位还有一款以迪兰恒进产品为代表的RADEON 9800 Pro超值版。

注*：由于Barton核心的Athlon XP 2500+大都具有比较好的超频能力，因此具有替换中端配置中Athlon XP 3000+的能力。

注**：由于目前P4 2.8E和P4 2.4C的价格相当接近，因此在经济条件允许的情况下，我们建议选择性价比更高的P4 2.8E。


迪兰恒进R9800 Pro超值版也有望成为千元以上档次的高性价比产品。

3.高端配置

（1）AMD系统：Athlon XP 3000+、nForce 2主板、RADEON 9800 Pro显卡、512MB DDR400内存×2
（2）Intel系统：P4 2.8E、Intel 875P主板，其他同上

尽管目前能买到比以上这两款CPU更高端的产品，但它们的性价比也实在让人很难接受，且性能的提升幅度也很小。因此，除显卡外我们仍然采用中端建议配置的产品。RADEON 9800 Pro在大幅降价后无疑是一款相当值得关注的产品，其性能基本上达到了这一代产品的顶峰。当然，在同等价位还有一些牌子的GeForceFX 5900标准版，但市场上的品牌和数量都不是很多。



64位处理器目前的价格优势尚不明显。

在中、高端的升级配置中，用户也可考虑AMD的Athlon 64系统。在目前的32位操作系统上，Athlon 64系统的游戏性能基本上等同于标称值相同的Athlon XP系统，如果搭配一块比较让人满意的主板，整体价格会比后者高出一截。而在64位操作系统及相关驱动成熟前，这一状况基本上不会有太大改变，因此我们并没有推荐相关产品。

由于几乎是全面升级，中高端推荐配置的性能和我们常用的测试平台很相近，这里就不再对测试结果进行

罗列，大家可参考近期本刊的各种评测文章，推荐阅读2003年第20期《FX家族的"Ti4200"——七彩虹FX 5900简化版》和2004年第07期《旧时王谢堂前燕——盈通镭龙R9800 Pro》。

此外，对于喜爱FPS、AVG等类型游戏的玩家而言，优秀的音效表现也非常重要，目前市场中SB Live!、Audigy LS等中端5.1声卡的价格已经降到了350～500元，不满意自己爱机声音效果的玩家可考虑出手了。

编者注：下面给出一些常见中低端显卡在典型3D游戏中的性能得分（一般来说平均30fps是最低要求，而射击游戏中往往要60fps的平均速度才能保证流畅），以供大家升级显卡时参考。详细测试数据请参考本刊2004年第02期《真实的较量——千元以下主流显卡游戏性能评测》。

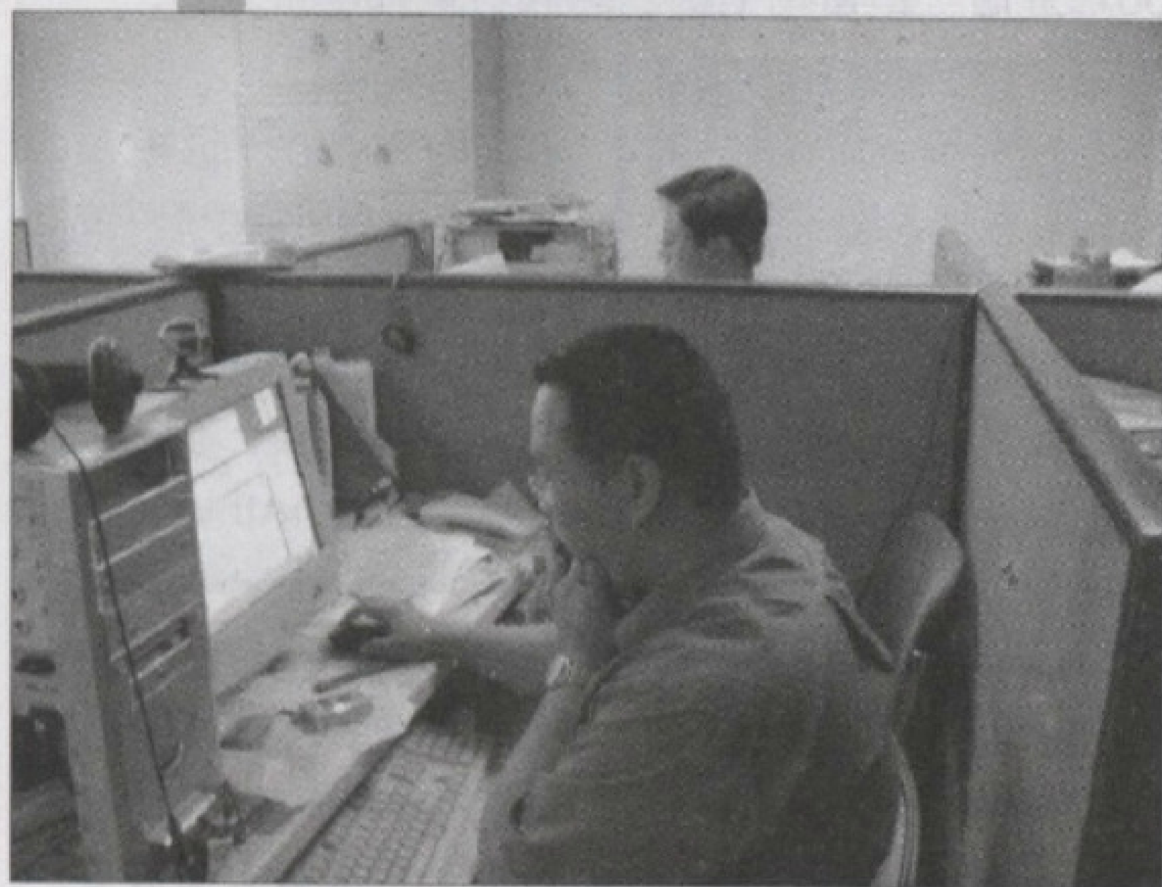
常见中低端显卡游戏性能比较表

显卡型号/测试项目	UT2003 botmatch-Citadel	Quake III 1.32 DM68	极品飞车——地下狂飙	魔兽争霸III WCG2003决赛录像	英雄本色II	细胞分裂	战地1942 HELLENDOORN	Halo Battle Creek
RADEON 9600	46.4 (17.0/110.6)	207.6	38.3 (28/57)	63.4 (56/65)	88.7 (50/141)	28.0 (17/57)	67.6 (43/95)	48.5 (24/71)
RADEON 9200	31.7 (4.9/97.9)	166.6	25.4 (19/42)	58.9 (46/65)	69.4 (41/116)	30.6 (23/44)	46.7 (31/65)	34.1 (18/47)
RADEON 9200SE	17.8 (3.3/70.5)	76.5	16.9 (12/22)	33.7 (25/47)	40.8 (25/74)	17.9 (12/31)	26.3 (16/38)	未测
FX 5600 Ultra	48.9 (16.6/111.1)	300.5	42.4 (29/90)	60.1 (46/65)	87.9 (48/141)	40.8 (28/71)	55.4 (32/97)	60.1 (29/83)
FX 5600	45.5 (20.4/109.1)	264.0	39.9 (29/67)	62.0 (50/65)	78.1 (46/124)	32.0 (22/68)	45.5 (26/77)	40.1 (22/68)
FX 5600 XT	34.8 (9.9/101.2)	184.3	31.1 (23/50)	39.8 (31/51)	56.1 (33/92)	28.2 (19/61)	33.5 (20/56)	30.3 (12/44)
FX 5200	33.0 (9.85/101.3)	189.0	35.8 (24/53)	39.8 (29/52)	60.4 (35/94)	24.9 (16/52)	36.6 (21/62)	26.9 (8/27)
MX440-8X	37.2 (5.5/97.9)	177.5	38.5 (30/61)	48.1 (37/64)	48.1 (37/64)	未测	43.1 (28/61)	61.5 (39/83)

注：测试平台为P4 2.4C、Intel原厂865G主板、256MB DDR400内存×2、WD1200JB硬盘，操作系统为WindowsXP中文专业版+SP1，安装相应的主板和显卡公版驱动；所有的游戏都使用默认设置，分辨率为1024×768。成绩表中括号外为每秒的平均帧数（fps），括号内为每秒的最低/最高帧数。

写在最后

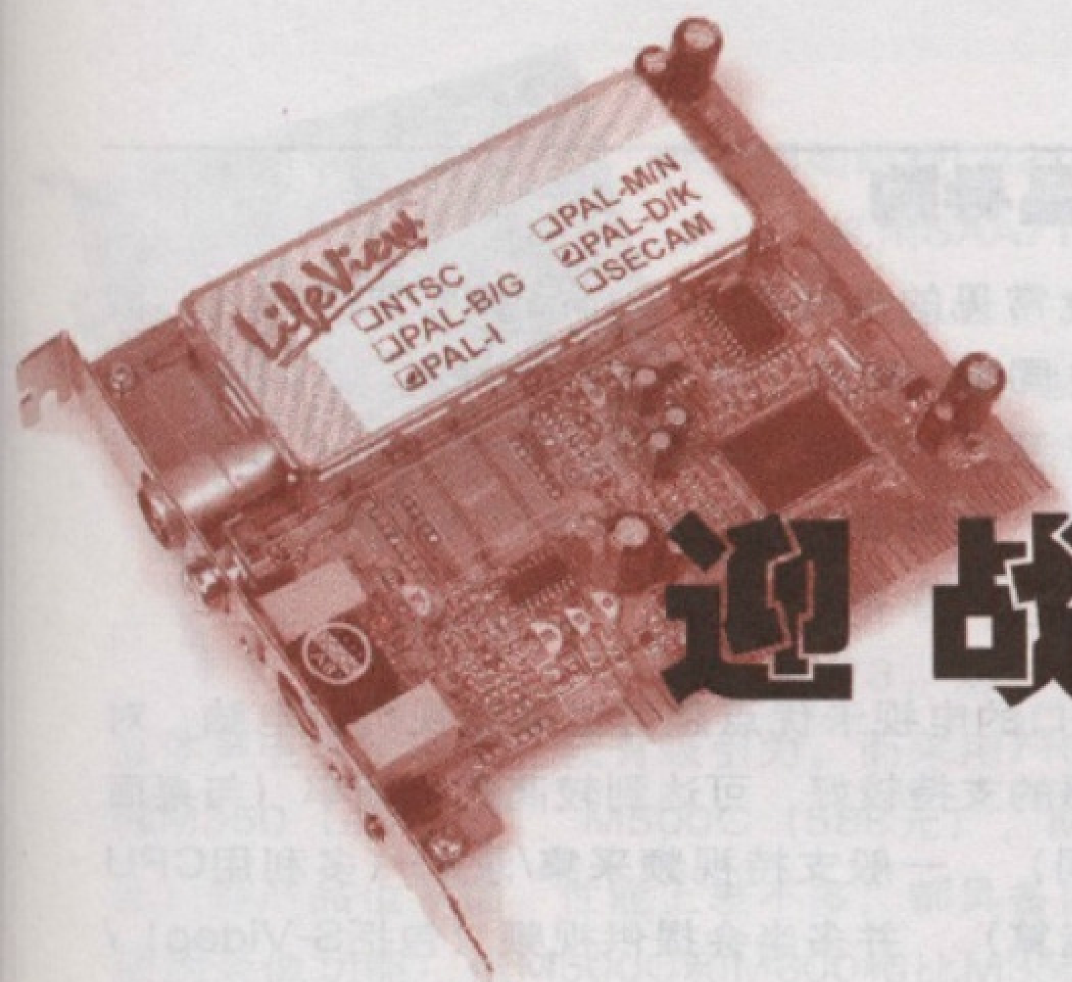
完成这篇一年一度的、长长的升级指南时，大家都松了一口气。和去年的《个人电脑升级指南》专题相比，今年的专题有了很大变化，虽然事先大家都做了充分准备，但实际撰写过程中还是遇到了不少问题，其中最突出的就是升级项目的重叠。其实这也难怪，个人的电脑发展如此迅速，周边产品层出不穷，应用范围极大地扩展，这让我们不得不全面考虑、细致划分。不过这也让很多升级项目出现重叠，例如鼠标键盘，它们在众多方面中都是比较关键的配件——游戏、文字处理、网络应用……我们最后只在最重要的升级项目描述它们，但这并不代表它们在其他项目中就不重要。



专题制作进入尾声，"魔之左手"和"别理我"正在专注地修改文章和核对数据。

大家可以发现，今年升级指南的性能测试部分已较以往少了很多，而市场走向是本次专题的指南针：越来越多的消费者将注意力集中在消费类电子及周边产品身上，PC性能已达到一定高度，即便是普通配置也能满足大部分应用要求，我们的重心也随着大众应用产生一定倾斜。

本专题中我们选取了最具代表性的升级方案，强调合理性及可操作性，但限于篇幅，在很多方面只能点到即止。由于PC硬件的时效性相当强，作为一份"指南"，其导向性显然更为重要。关于相关技术背景和具体产品介绍，大家不妨通过我们的"新品初评"、"硬件评析"及其子栏目"攒机周边动态"中的众多文章进行了解。最后，希望这份《个人电脑升级指南》能对你有所帮助，并期待得到大家的宝贵意见。



奥运会又快到了，美美地收看4年一度的体坛最高盛会是许多朋友的期盼。然而家里往往只有一台电视，难免不出现争台现象；白天要上班晚上有应酬，赛程自然就错过了，能不能将它录制下来有空再欣赏呢？不妨买一块电视卡（盒）吧！

迎战奥运会

——暑期电视盒（卡）导购指南

■四川 一居

一、了解电视卡（盒）的关键部件

1.从“芯”选择

电视盒（卡）所采用的视频芯片如何，是影响其整体播放质量与价格的重要因素。目前家用级产品中常见的视频芯片有Conexant（科胜讯）的BT878/878A、CX23880/CX23881系列，飞利浦的PHILIPS SAA713X（7130/7133/7134/7135）系列及ATI的Rage Theater、Theater200系列等。

●渐入没路的BT878A

作为一代经典的视频芯片，Conexant的BT848/878系列被广泛用于最近几年的电视卡等产品中，但也不排除有厂商将旧芯片“打磨”掉字迹后重推出产品的可能。2003年之前市场上绝大部分的电视盒（卡）还是采用8bit视频解码的BT878A芯片，但随着采用新一代SAA711X（9bit解码）及CX23880/CX23881（10bit解码）芯片的产品批量上市，BT878A渐入没路。目前除在少数厂商的低价产品上见到该芯片的身影外，主流产品中已很难见到它了。采用BT878A芯片的代表产品有丽台的TV 2000XP豪华版和潮流版等。

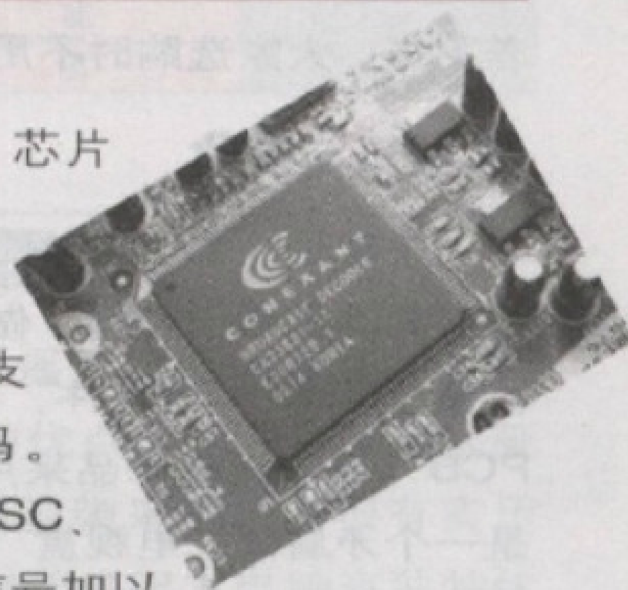
●SAA713X正领风骚

目前，采用飞利浦SAA713X系列芯片的电视卡（盒）是市场上的绝对主角，相关产品涵盖了从150～2000元的广泛价位。这几款芯片分别针对不同的用户与市场：7130芯片只提供了一个调频电视伴音通道；7133芯片在7130基础上增加了对NTSC制“丽音”的支持，7134芯片则支持PAL制丽音；7135芯片支持全制式视频音频解码，支持所有制式的丽音。SAA713X系列芯片超越了过去BT878A的8bit RGBA/32bit色彩，拥有9bit的解析能力，画质更好。此外，SAA713X有7组DMA（直接内存存取）通道，可支撑更大量的平行视频信号，使用SAA7134芯片的一些产品能在录像的同时收看其他台的节目，甚至可在录像时打开画中画功能，这是BT878A无法具备的。

丽音：“丽音”的核心技术是英国BBC开发的NICAM728，丽音电视广播除传送图像和模拟单声信号外，还能传送两路数字编码的声音信号。在信噪比、动态范围、声道隔离度等指标方面，“丽音”要比目前的调频伴音更胜一筹。“丽音”有3种工作方式：双语言、立体声和单声道工作方式，由电视台在播出时设定。有些电视台虽播出了丽音节目，但由于有线电视台接到丽音信号后，经处理后以另一射频频道送出，实际上用户只能接收到单声道画面。

小结：对于绝大多数普通用户而言，我们都推荐相对廉价的采用SAA7130芯片的电视卡，一是其整体性能和效果和其他SAA713X芯片相比并无太大差别，二是国内电视台普遍没有开通“丽音”广播，所以电视卡的“丽音”功能几乎毫无用处。

●CX2388X期待崛起

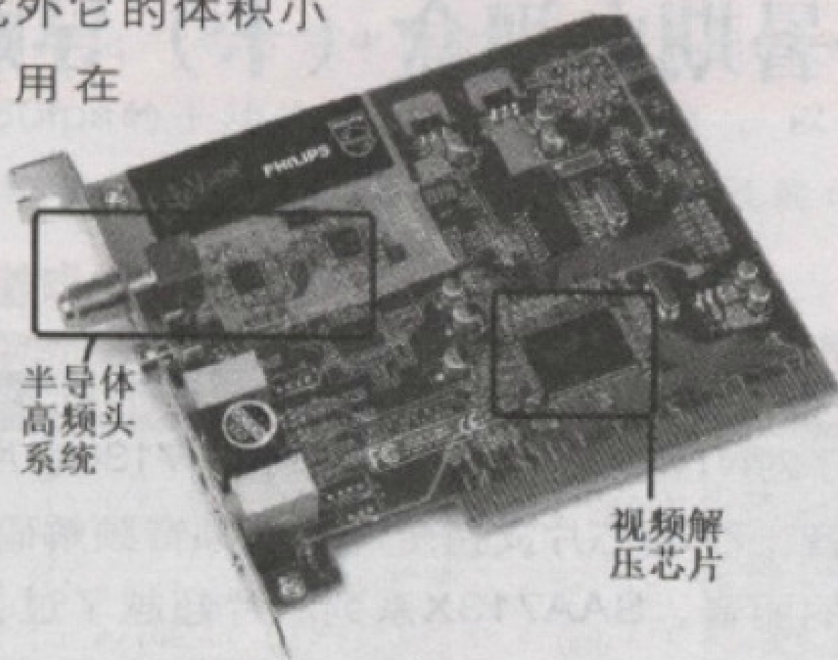


目前最好的电视盒（卡）芯片当属Conexant的CX23880/CX23881系列，它是业界第一颗10bit的视频解码芯片，并支持不同制式的广播音频译码。CX23880/CX23881能捕捉NTSC、PAL、SECAM等制式的视频信号加以译码，通过“梳形滤波器”达到最佳的Y/C分离效果，同时转换成数字RGB或YUV图像信号。目前CX2388X芯片主要被用于中高端电视盒（卡）产品，如微星TV-@nywhere、丽台TV 2000 XP专业版、丽台DV2000、Trident电视卡等，这一方面是由于其采购成本高于SAA713X系列，另一方面是因为要达到其高画质的需求，对周边零件和做工的要求都比较高。随着其产品线的细分，驱动的不断完善和价格的不断走低，Conexant有望靠CX2388X芯片夺回被SAA713X系列抢去的大片市场。

市场中还可见到ATI的Rage Theater、Theater200等视频芯片，主要被用在ATI的All-In-Wonder系列多媒体显卡上，其价格一般较贵，不推荐一般用户购买。

2.高频头

电视卡所采用的高频头（电视调谐器）有模拟和半导体高频头两种。常见的模拟高频头，有口碑较好的PHILIPS、LG高频头，及目前许多较便宜的电视盒（卡）所采用的TCL、TN等品牌的产品。而半导体高频头主要来自飞利浦的Silicon Tuner（硅半导体高频头），它主要由飞利浦TDA8290和TDA8275两颗芯片组成，抗干扰能力较出色，信号接收清晰度好，频率接收快且稳定，功耗低；此外它的体积小巧，更适合于用在USB电视盒和多媒体显卡上。目前朗视的LR214WR电视卡等产品已开始采用该高频头+SAA7135芯片的搭配，主要面向中高端用户市场。



采用半导体高频头的电视卡

一般来说，质量不佳的高频头抗干扰能力差，信号接收不好，电视画面自然模糊，信号弱的台收不到。但选择时也要注意，并不是采用了广受推崇的PHILIPS、LG的高频头收视效果就一定好。笔者实践后认为，限于国内的有线电视传输效果（大多数地区有线电视同轴线缆存在质量较差，拉线过长，进入家庭后没有采用专用信号分离器等问题），只要采用了正规厂家合格的高频头产品，而不是劣质或二手（返修）高频头，其收视效果都差不多，大家选购时不用对名牌高频头过于"迷信"。

3.做工与价位

按常理，做工越好的电视盒（卡）播放质量也越好。同其他板卡一样，做工较好的电视盒（卡）一般会大量采用贴片元器件，注重质量的电视卡会采用4层PCB（许多低档产品采用2层PCB）等。但做工与价格是一个矛盾体，电视盒（卡）要想达到元器件的采用、做工皆佳及播放质量上乘，售价肯定也要达到与一台21英寸电视机不相上下的水平。

此外，价格较高的产品一般比普通产品多出FM收音/录音、丽音功能（电视卡产品）、高分辨率（电视盒产品）、硬件压缩、画中画等功能，是否物有所需也要看用户的个人要求。

单就目前市场上的200多元的入门价位电视盒（卡）和350～500元左右的中档产品来说，以笔者的经验，选择200元左右的产品足矣，不要过于迷信中档产品。这些中档产品往往在功能方面下功夫，基本收视质量不一定会强于200元左右的产品；且它们线路相对复杂，限于本身元器件的搭配、线路设计水平及国内的有线电视条件，有时甚至不如一些更便宜的产品。

二、产品导购

市场上常见的电视盒（卡）品牌主要有朗视、圆刚、天敏、同维、视彩、佳的美、万视利、品尼高、康博、丽台、源兴、三诺、映派等，其中朗视、圆刚、天敏、佳的美、康博等厂家的产品性价比较高。

1.PCI电视卡

PCI接口的电视卡优点是可边看电视边用电脑，对液晶显示器的支持较好，可达到较高的刷新率（与桌面刷新率相同），一般支持视频采集/录制（多利用CPU进行压缩运算），并多半会提供视频（包括S-Video）/音频输入。但缺点也比较明显：需占用1个PCI槽，机箱内电磁干扰较大，需打开主机安装好驱动和软件才能使用，播放声音时需要连接声卡和音箱……

目前PCI电视卡的价格多在150元～500元间，由于现在的电视卡多提供了WDM驱动，可利用很多第三方收视软件来提升图像质量，并可增加许多特色功能（比如多频道浏览、"时光倒流"、去广告logo等），非常适合喜欢DIY的电脑玩家。

●200元左右的产品

这个档次的电视卡亦不乏良品，不少产品具备定时录像功能。200元内较常见的有天敏TV Baby（199元），它是一款集TV电视接收、AV模拟视频接入录制于一体的电视卡，采用SAA7130HL解码芯片+TNF9532高频头的组合，小板型设计，图像质量不错。再如三诺影视大师（199元），可接收频道达160个，可定时录像（768×576分辨率），可遥控关机/定时关机，提供录像回放、照片浏览功能。在200多元的价位上，映派TV Capture Card（240元）、佳的美PT300（210元）都还行，两者都采用SAA7130HL芯片，播放效果不错。



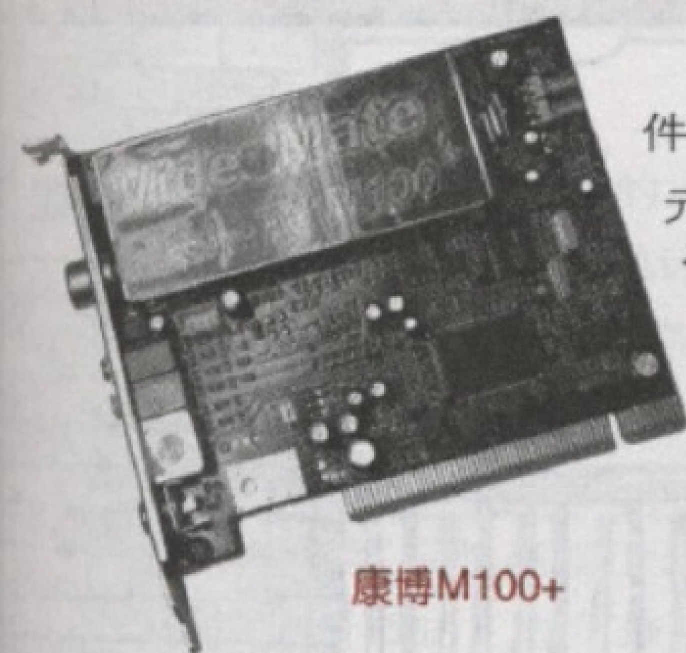
三诺影视大师

●300～400元的产品

在300～400元价位上，值得推荐的有采用7130HL芯片的康博启视录M100+（388元）、天敏TV Master2（300元）等。其中M100+具备自动开/关机预约录像功能，能通过内建的"Power-Up"芯片及ComproPVR预录程序，以S3和S5模式激活电脑（需主板BIOS支持），自动开启主机电源并进行7天内的预约录像，有了它就不必担心错过不在家时段的电视节目了。

●500元以上的产品

与200～300元的产品相比，500元以上的产品一般具备更多的功能、更好的做工及更多的附赠专业视频软


康博M100+

件。例如朗视LR214WR（580元），采用SAA7135+Sillicon Tuner的组合，真正的全制式，不用担心地区间的电视制式问题；朗视i-TV MP3（480元），支持FM接收和录音，可直接录成MP3，对于喜欢玩调频立体声电台的朋友比较有吸引力。而采用7134芯片的康博M350（499元）、M500C（588元）、M800（699元）等产品也不错，性能上差不多，都具备自动开/关机预约录像功能；但M500C和M800相比M350多了FM接收/录音等功能，M800还可遥控开机。

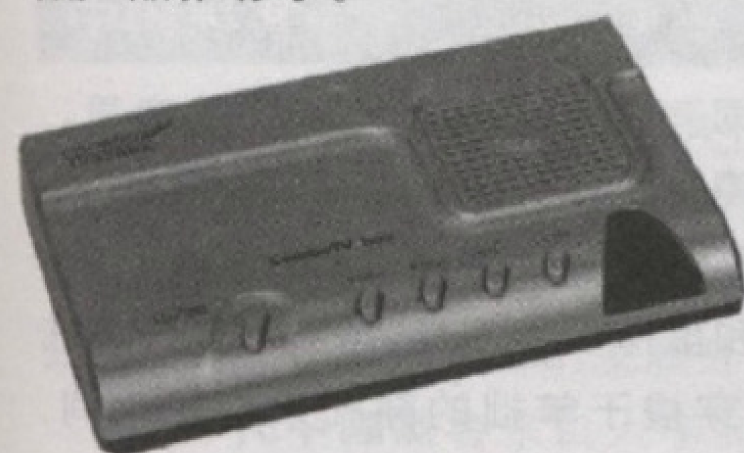
2.VGA电视盒

与内置电视卡相比，VGA电视盒最大的缺点就是不支持视频录制，且显示刷新率很低（一般为50Hz）。但对电视迷来说其优点也很多：无需启动主机，只要开显示器就能观看电视；不用安装驱动/软件；不受机箱内电磁干扰，电视播放质量很好等。目前市场上的VGA电视盒价格多在150～500元之间，适用于只是在显示器上看电视的用户。

如果你用液晶显示器，那么购买VGA电视盒时，需要选择能输出等于或高于LCD标准分辨率和刷新率的产品，才能正常观看。选择电视盒时可以考虑内置扬声器的产品，效果肯定比不上电脑音箱，但省去了外接音箱的麻烦。

目前在200元内的价位上已能买到够用的VGA电视盒，例如佳的美GM-3488A（198元，内置扬声器，画面艳丽，但色彩有些偏红），三诺“火玫瑰”（188元，可输出1024×768，60Hz/70Hz刷新率的图像，可满足大部分15英寸LCD需要）等，它们都具备定时开关机等功能。

市场上还有一些更高端的VGA电视盒产品，它们一般采用数字3D梳状滤波电路，支持输出刷新率自60Hz（NTSC）到75Hz（PAL）自动调整，提供最高1280×1024的分辨率，具有动态非交错扫描、边缘平滑功能，支持画中画，可让你的LCD轻松变成画质不错的液晶电视。但这些产品价格大多在500元乃至千元以上，和买台电视机相比，是否划算还要看个人偏爱，这里就不再做产品推荐了。


佳的美GM-3488A电视盒


三诺“火玫瑰”电视盒

3.USB电视盒

USB电视盒用USB接口与电脑连接，除能收看电视外，还能支持录像，更适合于笔记本电脑使用。目前主流产品都采用USB 2.0接口，市场上也有一些USB 1.1接口的，价格一般要比同类USB 2.0的产品便宜50～100元左右。但USB 1.1数据传输速度慢，为保证影像的良好动态性，只能以高压缩比牺牲部分画质及清晰度（分辨率一般只有320×240）换取流畅画面，所以最好不要选用低档次的USB 1.1产品。

目前USB 2.0电视盒的价格根据是否带硬件压缩等功能而不同，多在400～2000元（例如带硬件压缩功能的康博U1500报价1999元）；随着技术的进步、产能的提高，其价格可能会进一步下降。一般用户选500～600元左右的USB 2.0电视盒足够了，再贵点不如直接买电视机。代表性的产品有使用SAA7113H芯片的源兴电视录放盒幻影版（528元）及天敏SlimTV视玲珑（520元）。

在具备硬件压缩功能的USB电视盒中，较有特点的是“朗视TV walker”，它采用SAA7135+Sillicon Tuner的组合，能进行较高水准的硬件压缩采集，价格为999元，在同类产品中算较低的了。

表1：各类电视盒（卡）功能对比表

产品/特点	PCI电视卡	VGA电视盒	USB电视盒
电视画面质量	一般/较好	很好	较好
画面清晰度	好	很好	好
画面流畅度	好	很好	好（USB 2.0）/一般（USB 1.1）
录像功能	软件	不支持	软件或硬件
分辨率	可调整	高（高端产品）/低（普通产品）	可调整
支持笔记本	不	不	支持
支持LCD	能	部分能	多数能
安装便利性	复杂	方便	较复杂
操作便利性	复杂	方便	一般
主机硬件要求	高	无	较高
使用便利性	必须开机/开音箱	只需开显示器	必须开机
便携性	差	好	一般
AV输入	能	能	能
遥控器	有	有	有

三、总结——各取所需

不管何种电视盒（卡），遥控器都是标配。电视卡、VGA/USB电视盒都有各自优点，VGA电视盒的画面清晰度最好，PCI电视卡的视频采集功能很有实用性，可玩性强，USB电视盒对于笔记本电脑有独特优势。如果你只想在电脑上看电视，又不想操作太麻烦，那么普通的VGA电视盒是最佳选择；如果你还想在看电视之余玩玩视频采集，或将需要的电视节目录下来，那么PCI电视卡或USB电视盒都能满足你的要求……需要说明的是，我们提供的产品参考价格多为厂家报价，而在市场上根据用户的侃价水平往往还能便宜一些。

一款电视盒（卡）播放质量好不好，操作是否方便，还需要你现场试用才能了解。虽然现在网络电视也很流行，但受限于网络带宽，其速度和播放质量都很难让人真正满意。电视卡（盒）能让电脑变成真正的多媒体视/音频中心，除可用来收看电视，还有遥控电脑、视频采集/编辑等很多其他功能，这些都是电视机无法比拟的。

编者按：一些人认为黑客是大牛，一些人认为他们是侠客，还有一些人认为他们是牛仔，另外一些人认为他们是罪犯。到底孰是孰非？黑客到底是盗火的普洛米修斯，还是打开盒子的潘多拉？伴随其成长的文化到底是正义还是邪恶？



红与黑
——游走在正邪之间的黑客

■上海 苍月

谁是黑客

到底什么是黑客，一直没有一个官方的、正式的定义。以收录黑客的行话、俚语、文化等而著称的《黑客辞典》(Jargon Dictionary) 是全球网民共同维护的有关黑客的一个最权威的大词典，它关于黑客的定义有如下几条：

1.不害怕繁文缛节而乐于研究复杂的计算机程序，并以此增长自身技巧的人；

2.对编程有无穷兴趣和无限狂热的人；

3.能懂得黑客技术价值本身的人；

4.能快速编程的人；

5.擅长某专门程序的专家，如“UNIX系统黑客”；

6.喜欢智力挑战或挑战极限的人。

这也许是一个比较褒义的概括，但如果想对黑客有全面的认识，还是让我们从黑客的历史起源讲起。

想象一下，你正在21世纪的信息高速公路上飙车
一路上春光明媚，车水马龙，秩序井然
车里的山水音响正在放着Eagles的Hotel Califolia
你惬意地边开车，边轻松地吹口哨
突然，进入一个转弯地带，阳光顿时黯淡，乌云密布天空
你被一个头戴鬼脸的黑客往高速公路旁一条梦魇般的小道上牵引
可怜的你哭喊着，万般抵抗，但无能为力
可怜巴巴、心惊肉跳地被牵引、被控制
小道上，灯光阴暗
两旁，到处都是尸体、废弃的轿车和白色垃圾
前方不远的路上，一辆刚被人洗劫的车正在冒烟
一个汽车轮胎无助地躺在路中央，好像在诉说着什么
一群戴着骷髅面具的人跳着舞，叫骂着，挥舞着手中的武器
一步步地向你逼近
几秒钟后，你被洗劫一空，孤伶伶地、无助地躺在路中央

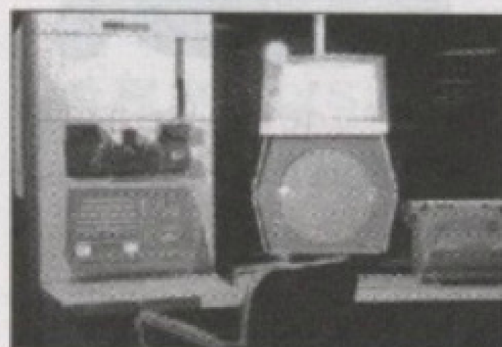
这是一位著名的科幻作家对网络黑客的形象描述，这样的描述让人不由得对“黑客”这个字眼充满恐惧与厌恶，但是，我们也听到很多被赞美的黑客，比方在中美黑客大战中大展身手的中国“红客”。这里，我们将从黑客的起源、传奇、文化、伦理方面一步步揭开黑客的神秘面纱。

黑客溯源（Origin）

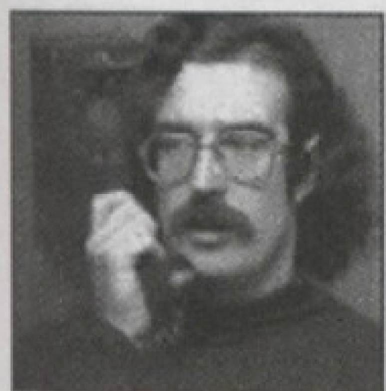

大型主机

黑客，这个词来源于英文Hacker，其原意指的是劈、砍，引申为干了一件了不起的事情，来源于大名鼎鼎的麻省理工学院(MIT)。了解计算机的朋友都知道，刚开始的时候计算机都是大型的主机，叫作Mainframe。五六十年代时，MIT率先研制出“分时系统”，分时系统允许你通过只含显示器和键盘的哑终端来使用主机，哑终端很像PC，但它没有自己的CPU、内存和硬盘。成百上千的用户可通过哑终端同时访问主机。这样，MIT的学生中出现了大批狂热的电脑迷，他们经常利用自己的天才控制主机系统，干各种以前没法干的事情，并称自己为“黑客”(Hacker)，这也许是黑客的最早来源。他们所说的“hack”就是指非恶意并且又有创意的行为，只是后来，“hack”这个词有了更尖锐、更叛逆的意思。

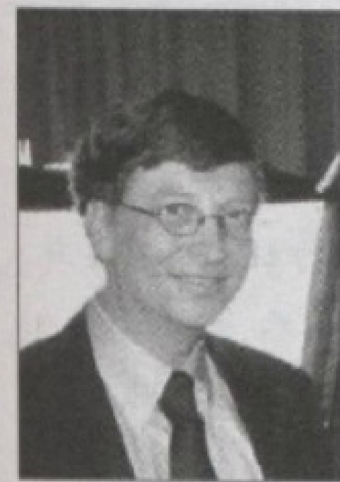
1961年，麻省理工得到了第一台PDP-1。MIT“技术模型铁路俱乐部”的黑客们拥有了这台机器，并把它当作他们最喜爱的技术玩具和虚拟设计工具，他们利用它秘密穿梭于笨拙的穿孔大型机之间，并从声誉卓著的XEROX PARC——即Palo Alto研究中心偷取了大量技术，开启了计算机革命的历程。60年代中期，源于MIT的这种黑客文化开始向美国其他大


第一台PDP-1

学传播，如斯坦福大学的人工智能实验室（SAIL）、卡内基·梅隆大学（CMU）的计算机系、贝尔实验室，这期间涌现了大量优秀的黑客，如贝尔实验室的丹尼斯·里奇和肯·汤姆森，他们在小型电脑PDP-11/20编写出UNIX操作系统和C语言，这也是当今流行的操作系统和程序设计语言。在黑客经验基础上开发出的UNIX操作系统已经成为世界上最成功、应用最广的操作系统之一。


"嘎吱船长"约翰·达帕尔

从70年代起，"电话飞客"出现了。在那个时代，人们就像今天用网络聊天工具交友一样，广泛地用电话来交友并成立各种电话交友俱乐部，一些技术天才为了能免费打电话，开始使用各种手段盗打电话，其中比较著名的有被称为"嘎吱船长"的约翰·达帕尔，他可以制造出精确的音频输入话筒让电话系统开启线路，从而可以进行免费的长途电话。来自加利福尼亚的两名天才少年——制作出用于入侵电话系统的"蓝盒子"设备的乔布斯和沃兹奈克。后来，这两个曾经的黑客金盆洗手，创建了一家电脑公司，它的名字是苹果，也是现在全球最大的电脑公司之一。


比尔·盖茨

在70年代，著名的Intel公司研发出的8080微处理器开启了集成电路的新纪元。在8080的基础上，退伍军人出身的爱德华·罗伯茨制造出第一台微机"牛郎星8800"，从而引发了一场自己组装微机的狂潮，吸引了大量的天才少年参与到这场轰轰烈烈的攒机运动中来。其中有两个少年黑客保罗·艾伦与比尔·盖茨，他们意识到软件的时代即将到来，于是立刻找到爱德华·罗伯茨，要为牛郎星开发软件，将信将疑的罗伯茨答应了，5个星期后，艾伦与盖茨开发出的Basic语言在牛郎星上运行良好。后来 他拉成立了一家全新的公司专门从事软件开发，也就是今天头号软件公司，微软。

80年代后，计算机进一步走向大众，互联网的前身ARPANET进一步繁荣了整个黑客文化，这一时期，出现了大量的著名黑客，如年仅15岁的著名"世界头号黑客"凯文·米特尼克，出身于美国安全世家的康奈尔大学23岁学生罗伯特·莫里斯等。

进入90年代以后，随着Internet的普及，黑客的力量进一步壮大。尤其是伴随着全球化的地球村进一步形成，世界各地的黑客通过网络汇聚起来，形成了很多著名的黑客组织和团体，也出现了一大批著名的黑客和黑客事件，如：

1991年，林拉斯开发出适用于微机的免费操作系统Linux，掀起全球的Linux狂潮，促进了UNIX系统进一步走向大众，推动了黑客文化的繁荣。

1995年，俄罗斯数学家、黑客列文在英国被捕。他被控领导俄罗斯黑客组织诈骗花旗银行向该组织分发1000万美元。

1997年，印尼反华暴乱激起了中国黑客强烈的民族主义情绪，中国首次爆发大规模黑客攻击战，印尼反华暴徒的网站遭到了强攻。

1999年3月，"梅利莎"病毒泛滥Internet，始作蛹者戴维·史密斯锒铛入狱。

2000年2月，全世界黑客们联手发动了一场DDoS攻击，把整个网络搅了个天翻地覆。黑客有组织地采用拒绝服务攻击方式，接连袭击了因特网最热门的八大网站，包括亚马逊、Yahoo！、微软，造成这些网站瘫痪长达数小时。

2000年5月，菲律宾学生奥内尔·古兹曼炮制出"爱虫"病毒，因电脑瘫痪所造成的损失高达100亿美元。

2001年4月1日，由于中美撞机事件引发中美黑客大战，中国红客联盟、中国鹰派等和美国黑客组织PoizonBOx展开了激烈的网络空间战。

2001年8月，第一个具有多态病毒码病毒CodeRed爆发，引发全球Internet大阻塞。

2001年9月，比Codered威力更大的Nimda病毒大范围爆发，造成无数联网计算机中毒。

2003年2月13日，美国航天中心NASA的计算机系统由于受到攻击被迫关闭其E-mail服务器。

中国黑客

了解了国外的黑客起源，我们再来看国内。相比国外黑客，中国黑客的年龄可能年轻得多，但从技术水平、发展速度上很令人吃惊，笔者通过网上收集和与黑客朋友的交流，大致将中国黑客的发展分为3代：

第一代中国黑客来自大学和科研院所，是一部分最早接触计算机和网络的专家和学生，这也是中国黑客的起源，时间在80年代末期，这批早期的黑客出于自身对技术的热爱和工作的需要，首先关注的是软件的破解和杀毒软件开发，因为很多工作上需要的软件国内很难找到而且不能拷贝，他们就利用自身的专长去破解，并进而研究病毒软件的开发和杀毒。中国第一个病毒是在88年末出现的，有两种说法：一说中国第一个病毒叫"中国一号"；一说中国第一个病毒叫"磁盘杀手"。无论怎么叫，它肯定出自中国第一代黑客之手。笔者还清楚地记得在使用DOS3.1的年代，我所在的大学有一位在实验室工作的长者，人极其聪明，也很孤僻，但对DOS内核无比精通，不仅能自己编制病毒软件，而且对所有的杀毒软件极端鄙视，从来都是用Debug手工杀毒，成天游荡在校园里，依靠自己的一双"铁手"保证整个校园的计算机安全。只可惜后来英年早逝，让人

世界头号黑客
——凯文·米特尼克



电话飞客——有趣的童年

说到黑客，不得不提到凯文·米特尼克。凯文1964年出生于加利福尼亚州的绍森欧克斯，父母较早的离异使凯文很早就明白，他即是自己的保育员。放学以后他并不回家，而是乘公共汽车到处乱逛，在公共汽车上，他结识了一位玩无线电台的司机，就一发不可收拾地玩起业余无线电台来。很快，他掌握了电话系统的一切秘密，并成为一名电话飞客，也就是盗打电话的高手并利用电话交友。后来他又对社区"小学生俱乐部"里惟一的一台电脑着了迷，并因此培养起了高超的计算机专业知识和操作技能。1979年一天，美国五角大楼"北美空中防务指挥部"的计算机中心，工作人员一大早上班打开电脑，按正常步骤进入系统后，出现的是一双血淋淋的眼睛。工作人员急忙将鼠标点到"北美防空系统布防图"上，天哪，这张被视为核心机密的图纸上，被涂抹上了"血迹"和"白骨"。在图的中心，赫然显示着"你们这些臭狗屎！"，而这就是15岁少年凯文的经典之作。

积习难改——再次盗火

由于和另一位黑客罗斯科冒充工作人员，夜闯太平洋贝尔电话公司在洛杉矶闹市区的科斯摩中心(COSMOS)，偷窃了大量宝贵的电话公司内部的全套说明书以及大量公司密码，凯文第一次被捕，被判决在洛杉矶少年管教所拘留3个月的处罚。出狱后，凯文积习难改，又伙同另外一名黑客列尼多次潜入南加州大学电脑试验室，并从南加洲大学进入国防部的电脑，结果他第二次被捕。

出狱后，凯文进入一家电脑技校学习，同时又酝酿了新的计划：尽可能多地了解DEC公司最新的VMS操作系统（当时小型机上的最新操作系统）的情况，他雄心勃勃地想夺取它的源代码，希望能找出其弱点并加以利用。他再次找到列尼，并从他工作的地点入侵DEC公司总部，将所有VMS系统的源代码拷贝下来，放置在南加州大学的服务器上。后来列尼对越来越自大的凯文十分不满，终于向DEC安全部告发了凯文。尽管凯文没有将VMS的代码出卖，最终还是被判1年监禁和6个月的在监犯改造计划。这个不可救药的黑客第三次被捕。

终极无间——与FBI和反黑专家的对决

第三次出狱后，凯文经历了他黑客生涯中最刺激的生涯——与FBI卧底警探、著名反黑专家等人之间的跟踪与反跟踪游戏。3次被捕，已经使得凯文臭名昭著，虽然他是技术高手，但雇主为他的名气所慑，根本不敢让他单独一人呆在机房里，也没有人敢雇佣他，甚至连拉斯维加斯所有的电脑化赌场都不敢要他。这个出狱后的技术天才失业了。但是同时，FBI正在费尽心思把他再次投入监狱锁起来，因为在他们眼里，凯文这种危险人物太可怕了，欲除之而后快。

1993年，FBI派出一个化名为埃里克的警探勾引凯文再次犯罪，他给了凯文一个用于窃听太平洋贝尔电话系统的神秘窃听系统SAS，并勾引凯文窃听。凯文从埃里克那里听说了SAS，但两周后，他比埃里克还要精通SAS，并且通过SAS电话反窃听埃里克，发现了他的真实身份，数次玩弄埃里克于股掌之间，同时反监控了数个正在监控他的FBI警探的行踪。他打入了联邦调查局的内部网，发现了他们设下的圈套，然后在逮捕令发出之前就跑了，开始了自己亡命天涯的生活。就是在逃跑中，这位头号黑客还控制了加州的电话系统，使他得以窃听追踪他的警探的行踪。在逃亡中这位狂妄的黑客甚至仍然接受了一次知名记者的采访，然后消失得无影无踪！

逃亡中的凯文仍然孜孜不倦地研究黑客技术，1994年的圣诞节，他研究出利用计算机之间信任关系的IP欺骗攻击，这是一种复杂的多步骤攻击，因其源自凯文，后来被人称为米特尼克攻击。发现这种攻击方式后，凯文便在圣迭戈超级计算机中心的身上小试牛刀，果然一举击溃了中心的计算机系统并盗得大量软件，不巧的是，他盗来的软件很多是属于一位日本裔的计算机专家、计算物理学家兼黑客大师下村勉。凯文自大狂妄的言行激怒了下村勉，他下决心要帮FBI抓住凯文，他用tcpdump软件记录下凯文攻击的全部证据，用一种独特的电话跟踪系统跟踪凯文，历经周折，最终历时两个多月，在北卡罗来纳州的"玩家俱乐部"抓住了凯文。颇具戏剧性的是，这两位网络空间的超级高手的第一次会面竟然是在法庭上，当时带着手铐脚镣的凯文第一次见到下村勉，他由衷地说："你好啊下村，我钦佩你的技术。"没有丝毫的怨言。

凯文又被判入狱5年，一个黑客的神话暂告一个段落。但凯文也成为了世界上成千上万黑客的精神领袖，他们甚至在网上建立了一个名为Free Kevin（www.kevinmitnick.com）的网站，声援凯文，要求政府尽早释放他。凯文于2000年被假释，但仍然被禁止使用联网的计算机和活动受到限制，最近的消息表明，他似乎真的改邪归正，正在教人们如何保护自己。

负责调查他的调查员罗伯特·伊文说：**"电脑对他来说绝不只是一件没有生命的东西，在电脑与他的灵魂之间，有一条脐带相连。这也是只要他在电脑面前就会变成巨人的原因。"**这也许就是凯文最真实的写照。

唏嘘不已。

第二代中国黑客是伴随着Internet在中国的普及而成长起来的，时间大概是1996年，持续到1999年底，这个群体中高手大约有几十人，以Franike、PP、天行、袁哥、Warning、小四、黄鑫等人为代表。第二代黑客的特点是自己深入研究网络安全理论和技术，对黑客技术有自己的理解和产品。这一代黑客也开发了很多著名的黑客工具，发生了很多著名的事件。1998年，国外黑客组织"死牛崇拜"公布了一款名叫"Back Orifice"的"特洛伊木马"软件后不久，中国黑客自己的特洛伊木马网络间谍NetSpy也诞生了，随后著名黑客黄鑫公布了冰河木马，天行发布了天行刺客，小蓉开发了流光，乱刀件等一系列到现在仍然广泛流传的黑客工具，这一时期堪称中国黑客历史上作品最多的时期。第二代黑客分布在湖南、福建、深圳、北京、上海等地，1999年下半年他们聚集于北京、深圳两地，分别成立了网络安全公司，上海派与北京派联合成立了北京绿色联盟技术公司（现又分解为北京中绿联盟和上海绿色兵团），湖南、深圳和福建派则聚集于深圳，成立了安络公司，为网络界提供安全服务和产品。但这一代黑客仍然在孜孜不倦地研究技术并常常活动于各大BBS和论坛。

第三代黑客是指目前广泛见诸于媒体以"中国红客联盟"为代表的黑客，2001年兴起，组织者为Lion，他们的特点是多半不再自己动手研究技术，而是直接以第二代黑客开发出的工具为武器，随兴而至，做一些有意义或无意义的攻击，其成员构成也比较杂，水平参差不齐，但代表了国际黑客的发展趋势——更多更广泛地利用网络资源进行攻击。



走火的倒霉蛋——莫里斯

莫里斯生于一个计算机安全世家，他的老爸鲍勃·莫里斯是毕业于哈佛的数学博士，也是久负盛名的计算机安全专家，老莫里斯工作于贝尔实验室和美国国家计算机安全中心（隶属于美国国家安全局NSA）并担任首席科学家。小莫里斯是伴随着计算机网络而成长起来的第一代，他继承了老爸的衣钵，从小就对计算机非常着迷，上初中的时候，小莫里斯已经接触到UNIX并痴迷于它，这时的小莫里斯已经是一名黑客专家，并经常和老莫里斯坐在一起像朋友一样交流、讨论。1983年，小莫里斯进入哈佛学习，入校后他要求到著名的艾肯计算实验室实习，不久，他已经精通各种UNIX。

1988年，莫里斯进入康奈尔大学学习，他性格孤僻，对许多事情都有些漫不经心，对学校的课程也不上心，但在电脑上花了很多时间，发现了很多UNIX的漏洞。这时利用UNIX漏洞的病毒这种新鲜玩意又吸引了他的目光，他想写一个病毒，但这个病毒必须是无害的，他构想了一个微妙而无害的病毒，同时又使它有能力大规模扩散，这是一件比制造那些破坏性的病毒更有趣的事情，为此特列了一张清单，上面有他打算完成的任务：

每次感染以太网（局域网）上的3台机器；
只在所有用户都停止工作的时候运行；
绕开速度慢的机器；
检查主机表，寻找已知的网关，然后找出该网的主机；
偷偷进入口令文件，破解口令，再重新运行。

在莫里斯的心目中，这是一个检验网络安全的无害计划，为了这个计划他忙了一周，终于在1998年11月2日完成了这个蠕虫，并将它放在MIT的人工智能实验室，开始试验他精心培养的虫子。但他低估了这个虫子的危险，它实在太可怕了，简直就像网络中的超级间谍，狡猾地不断截取用户口令等网络中的"机密文件"，利用这些口令欺骗网络中的"哨兵"，长驱直入互联网中的用户电脑。入侵得手，立即反客为主，并闪电般地自我复制，抢占地盘，当晚，从美国东海岸到西海岸，互联网用户陷入一片恐慌。到11月3日清晨5点，在加州伯克利分校的专家找出阻止病毒蔓延办法的短短12小时内，已有6200台采用UNIX操作系统的SUN工作站和VAX小型机瘫痪或半瘫痪，不计其数的数据和资料毁于这一夜之间，造成一场损失近亿美元的空前大劫难。

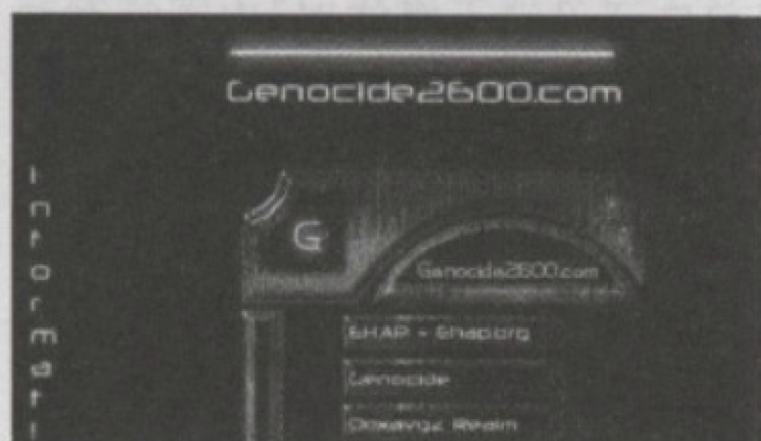
莫里斯在他的虫子发出以后，也尝试写程序杀掉他的虫子，可惜连他自己都无能为力了，小莫里斯向老爸坦白了，开明的老爸鼓励小莫里斯去自首，但这个案件给美国司法机关也造成了难题，因为没有先例，他们甚至不知道该如何判定莫里斯的罪名。终于，在犹豫了很久以后，1990年5月5日，纽约地方法庭根据罗伯特·莫里斯设计病毒程序，造成包括国家航空和航天局、军事基地和主要大学的计算机停止运行的重大事故，判处莫里斯3年缓刑，罚款10 000美金，义务为社区服务400小时。莫里斯事件震惊了美国社会乃至整个世界。

文化（Culture）

了解黑客文化，我们还是从黑客的著名团体和杂志开始：

赫赫有名的大屠杀2600

网址：http://www.genocide2600.com/



赫赫有名的大屠杀2600

大屠杀2600（Genocide2600）是拥有150多万成员的一大黑客团体，它扎根于美国的西北地区和阿拉斯加，并开始向东海岸地区扩展，其成员来自各行各业，技术水平参差不齐，其中有人根本不懂什么是口令保护文件，有人甚至不知道如何开机，但每个成员都有自己的绝活儿，必要时能毫不保留地和其他成员分享。

大屠杀2600是由一个代号为大屠杀（Genocide）的天才黑客创建的，他14岁时候就开始学习黑客知识并从此走上了不归的黑客之路，大学一年级的时候，他结识了另外几个"大屠杀2600"的最初成员。其中有人知道一本名为《2600》的杂志，于是就提议模仿这本杂志中介绍的做法，每周五7点举行一次见面会，谁在黑客技术方面有了新的了解，就讲出来给大家听。于是"大屠杀2600"这个组织就这么诞生了。它是一个公开的、被校方支持的自修兴趣小组。小组成员一边坚持聚会、切磋，一边悄悄进行攻击实践，后来，他们愈发不可收拾，大量攻陷了别的网站作为"肉机"，他们的行为被FBI注意，大屠杀被迫转换工作，并同时开始了兜售正版软件的系列号和密钥的生意，在他们的网站上在线交易，于是大屠杀的网站越来越有名，成为网上正版软件系列号和密钥最主要的"销赃"点，他们的组织规模也越来越大，目前已成为最大的一个黑客组织，并有自己的标志和文化衫等，左图为其标志和文化衫。


标志和文化衫

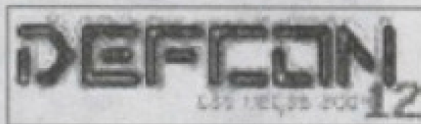
黑客竞赛Defcon

网址：www.defcon.org



黑客竞赛Defcon

Defcon是目前世界上最大的地下黑客竞赛，每年在美国的拉斯维加斯举行，参赛的黑客分为两队，展开一场激烈的夺标大赛（Capture the Flag），一方负责防守系统，另外一方用各种手段进攻，力图拿到主机的权限。这场浩大的竞赛不仅吸引了全世界的黑客，而且吸引了研究者、业界人士和政府的目光，竞赛的规模很大，堪称黑界最盛大的集会。目前Defcon已经举行了11届，第12届将在2004年7月31日到8月1日在拉斯维加斯的Alexis公园举行，右图为本次聚会的标志。



第12届聚会的标志

黑客杂志Phrack

网址：www.phrack.org



黑客杂志Phrack

Phrack杂志是黑界最有名的一份技术性杂志，它创于何年已经无籍可考，但目前它已经成为黑客技术界和学术界公认的最有分量的杂志，黑客技术界的大牛、大学中的研究者和安全专家都以能在Phrack杂志上发表文章为荣，同时这份杂志也是一份完全免费的"被黑客社区创办，并为黑客社区服务的"杂志（a Hacker magazine by the community, for the community）。这份杂志涵盖的内容包括UNIX系统内核技术探讨、Windows下的溢出攻击、新发现的系统漏洞研究等，是研究操作系统、提高自身黑客水平的最好读物。目前中国黑客在Phrack杂志上鲜有文章发表，国内执Windows系统研究之牛耳的袁哥曾经在Phrack上发表文章，我们期待着更多的中国技术高手在Phrack杂志上发表文章。

后记

行文至此，我想读者对黑客应该有了一个基本的认识。黑客是一个复杂的群体，他们中有为了技术而孜孜不倦探索的大牛，也有误入歧途的天才，还有心存不良企图的罪犯，其中既有类似凯文之类沉溺于攻占别人网站的无穷欲望之中的天才，也有类似"大屠杀"成员那样利用黑客技术盗版软件的窃贼，还有那些只会用脚本程序攻击别人并且善于吹嘘的"脚本男孩"，但更多的是类似UNIX之父丹尼斯·里奇和肯·汤姆森那样谦虚、勤奋而崇尚自由、崇尚信息共享的大师，他们对技术之美有着孜孜不倦的追求，他们崇尚自由、独立反叛，他们技术高超、淡泊名利，将取得的成果奉献给全人类，他们就像网络时代的剑客，崇尚自由、独立反叛的精神将永远推动技术的发展和文明的进步。

虽然在家电脑是百宝箱，接电话、发传真、写E-mail无所不能，可是像外出旅游这样的情况，我总不能背着它吧！幸好我发现离开电脑的日子并不是那样可怕，你会惊奇地发现：自己能随时通过电话查看家里的电话留言；随时通过E-mail查看传真；甚至能远程控制你的电脑以调用资源！

离开电脑的日子



■湖北 孙科

一、电话自动应答

首先要确定你的Modem支持语音功能（外置Modem一般都支持），如果支持，那恭喜你，你将拥有一部功能相当强大的电话自动应答机。不过要实现这一功能，还要借助一款软件——Advanced Call Center。

软件名称： Advanced Call Center

软件性质： 共享软件，可免费试用30天

官方网站： http://www.voicecallcentral.com

Advanced Call Center是强大的电话应答软件，它不但能很好地实现应答功能，而且还允许用户远程用电话查看留言记录。该软件的安装很简单，值得一提的是：在安装过程中会提示选择“direct COM port access”或“standard TAPI interface”，一般选择前者。只有当你的Modem是PCMCIA卡形式时才选后者。

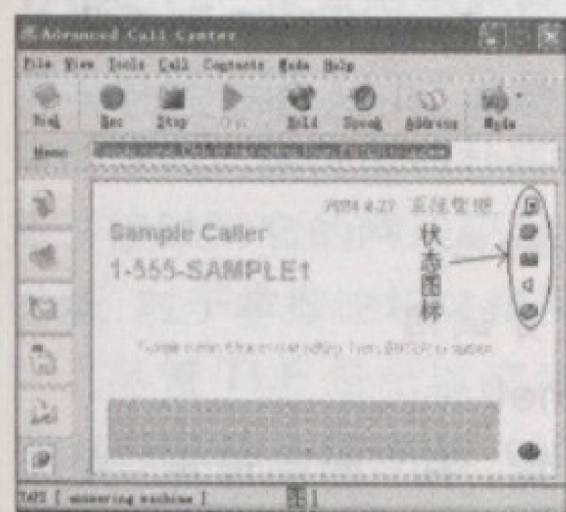


图1

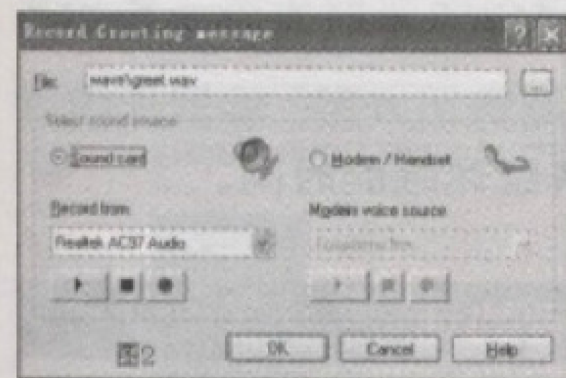


图2

Advanced Call Center的操作界面如图1所示。首先我们来录制问候语。该软件提供的问候语是英文的。选择“Tools”→“Answering Machine”→“Greeting Message”，点击录音键后进入设置对话框。在对话框里可以选择是用声卡还是Modem录音（如图2），设置好后点击录音键就可开始录下你亲切的问候语。完成后选择“Tools”→“Answering Machine”→“Test Answering Machine”测试效果。现在我们要启用自动应答功能，选择“Tools”→“Options”进入“Properties”窗口，选择“Answering Machine”在右边进行相应设置（如图3），保存即可。记住一定要确保“Mode”→“Answering Machine On”前要有“✓”，否则不能自动应答。但“Mode”→“Release Modem”前面的“✓”一定要没有，否则Modem就罢工了。这样设置后，当你外出时家里若来了电话，Advanced Call Center就开始自动应答了。

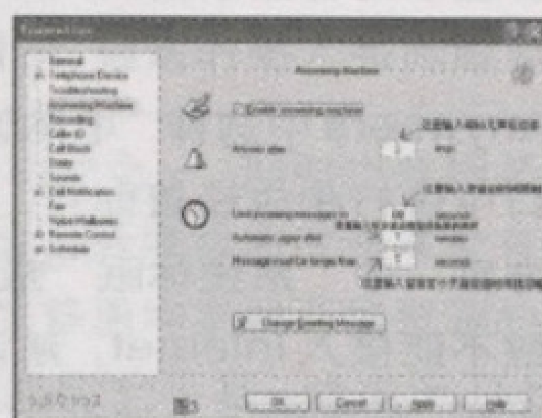


图3

Advanced Call Center最大的特色就是远程控制功能，它可以让你通过一部异地电话机查看留言。具体方法如下：选择“Tools”→“Options”进入“Properties”窗口，选择“Remote Control”设置PIN，在“Access Keys”将1的值设为“Remote access to massages”，在“Sound”中可修改相关提示音。这样设置后就可通过异地电话查看留言了。用异地电话拨打你家里的电话，当你听到提示音后，依次按下“1”和“*”，输入你的PIN后再按“#”就可以查看留言了。你还可以通过数字键完成相关的操作，各数字键代表的操作见图4。

KEY	用途
1	播放第一条留言
2	继续
3	播放最后一条留言
4	播放下一条留言
5	重复当前留言
6	播放上一条留言
7	停止
8	删除当前留言
9	
0	挂断
*	在输入PIN之前或删除当前输入的一个 PIN数字
#	在输入PIN结束后

图4

Advanced Call Center还有其他颇具特色的功能，例如拨号功能、来电显示、拒绝接听等，在此不再赘述，有兴趣的读者可自己尝试。

二、传真发到邮箱

Savtac Faxsprite Professional是上海思孚科技有限公司开发的一款中文版支持传真群发、多文件合并、自动或手动收发传真，并提供虚拟打印功能支持的传真软件。其最大的特色是能将传真转发到邮箱。

软件名称： Savtac Faxsprite Professional

软件性质： 共享软件，可免费试用10天

官方网站： http://www.savtac.com

安装好软件后需进行如下设置：选择“工具”→“系统设置”→“基本设置”，将“windows启动时就运行本程序”选中。将工具栏中的第二个图标改为“自动接收”状态。选择“工具”→“系统设置”→“E-mail设置”进行传真发送到邮箱设置。现以163邮箱为例，请参照图5进行



图5

设置。设置好后，当电话铃响时，Savtac Faxsprite Professional就开始运行在自动接收状态，检测是否为传真数据并做出相应处理。一旦接收到新传真就立即发送到指定的邮箱。这样你就可以在异地通过查看E-mail的方式查看传真了。

三、远程控制

要实现远程控制家里的电脑，家里的电脑必须接入Internet，所以我们要在系统每次启动后能自动接入Internet。现以流行的ADSL宽带接入方式，Enternet 500虚拟拨号软件为例说明。选择“Connections”→“Settings”，将“connections settings launch enternet 500 at windows stratup”和“auto-connect”选中。这样每次启动后就可自动接入Internet。

Remotely Anywhere是一款可以和PC Anywhere相媲美的远程控制软件。往往远程控制软件都是服务器/客户机模式，两端都要安装相应软件。而Remotely Anywhere则不同，它只需要在服务器端安装即可，通过任意一台能运行IE(支持Java)浏览器的客户端实现远程控制。

软件名称：Remotely Anywhere

软件性质：商业软件，可免费注册试用

官方网站：http://remotelyanywhere.com/



图6

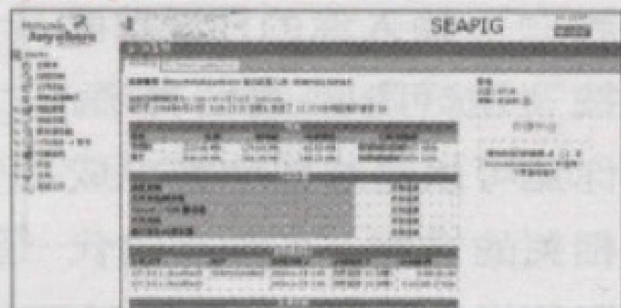
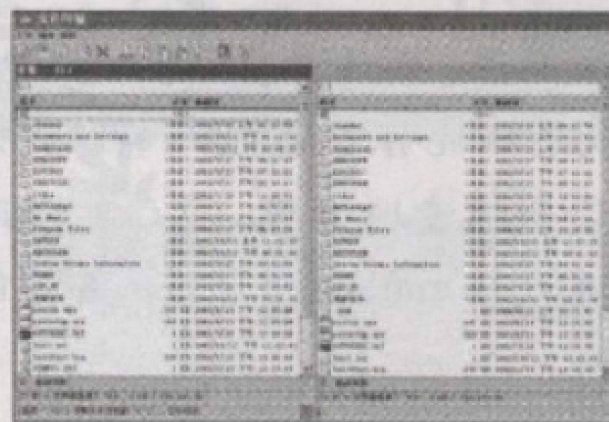


图7

采用默认方式安装好Remotely Anywhere后会出现注册对话框，选择“免费试用”获得一个激活文件进行激活。打开另一台电脑的IE浏览器，如果是在局域网中可在URL地址栏中输入http://*:2000（*为计算机名，2000为端口号），如果不在局域网中则应输入http://ip:2000（ip为计算机接入Internet后的ip地址）。首先会出现两个安全警告窗口，接着就是登录窗口（如图6）。输入用户名和密码后就可进入Remotely Anywhere的主界面（如图7）。你一定会感到很惊讶，因为Remotely Anywhere将被控端的信息反映得如此详实。当然它的功能更强大，现对其主要的远程控制和文件传输功能进行说明。选择“远程控制”后会出现一个安装插件的窗口，安装完后客户机（异地的电脑）就和服务器（家里的电脑）进行连接。连接完毕后，在客户机的Remotely Anywhere窗口中就可以看到服务器的桌面了。可别小看这个桌面，就在这个小小的桌面中，你可以完全操作服务器，和你坐在它跟前操作没什么两样。如果你要传输文件，选择“文件传输”即可，出现提示并安装完插件后，你会发现服务器和客户机中所有的文件都以资源管理器方式列出（如图8）。在左边的客户机资源管理器中选择文件欲存放的目录，在右边的服务器资源管理器中选择要传送的文件，点击右键选择“移动”，就可把文件传送到客户机指定的目录中。除上述功能外，Remotely Anywhere还有重启关机、进程管理、注册表编辑等一切能在本地实现的功能，而且更为简单。需要特别注意的是：服务器端的IE一定不能禁用Java，服务器端支持的操作系统为Win NT/2000/XP/2003，不支持Win 9X/Me。


图8

也许这时ADSL用户急了，每次接入Internet时的IP地址都在变呀，那怎么实现远程控制呢？不急，办法总是有的。IP Mailer就可以帮你搞定。

软件名称：IP Mailer

软件性质：共享软件，可免费试用

官方网站：http://ipmailer.wappu.tv

现以163邮箱为例说明：点击“To”来创建目标邮件地址，在“To”中输入邮件地址后选择“Add”增加即可，其他设置见图9。这样每次接入Internet后，IP Mailer就会将IP发送到指定邮箱。可通过“Monitoring Options”下的“IP checking interval”来设定发送的间隔时间，这下你可高枕无忧了吧。

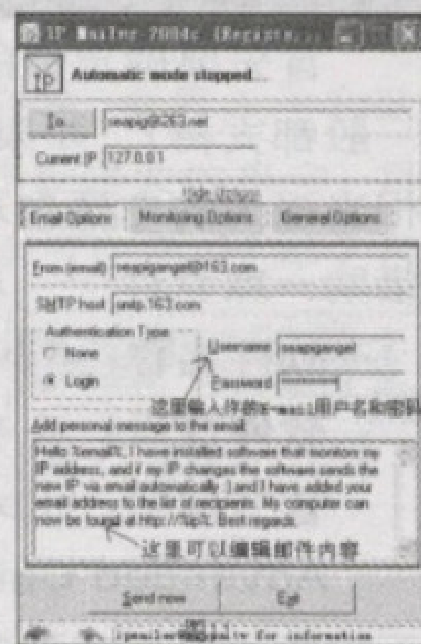


图9

四、节能设置

一旦电脑被唤醒，让它老这样开着你是不是有些心疼？不怕，当然有办法让它好好休息。阿达自动定时关机器就是不错的选择。

软件名称：阿达自动定时关机器

软件性质：共享软件，可免费试用

官方网站：http://gfuu.363.net/

运行该软件，进行简单的设置。在“时间设定”中选者“等待键盘和鼠标都无操作”并设定相应的时间；在“设定任务”中选择“关闭计算机”；将“开机自动运行”选中，立即执行即可。再通过“电源使用方案”设置关闭监视器、关闭硬盘、系统待机和系统休眠的时间。

五、写在最后的话

因为用到了Remotely Anywhere，所以服务端的操作系统就只能是Win NT/2000/XP/2003，而这些操作系统在登录时都要求输入用户名和密码。为了能让电脑被唤醒后顺利进入操作系统，所以要实现自动登录。在Remotely Anywhere中选择“电脑设置”→“自动登录”，在右边窗口中进行相应设置即可。对于ADSL用户，在“电源使用方案”中“系统休眠”应设为“从不”，因为休眠后被唤醒不能接入Internet。建议将显示器关闭以省电。一切完毕后，首先确保上述各应用程序在开机后能自动加载，然后演练一遍，再根据实际情况进行调整。

编者按：思想交流、形式交互和资源交换的最佳网络平台莫过于论坛，综合这些因素的论坛真正体现出了网络的魅力。相对于个人网站的日渐衰落，主题论坛却如雨后春笋逐渐成长起来，网络上坛子恒河星数，恰似一千零一夜传奇。从这期开始，我们将向广大读者介绍一些网络上鼎鼎有名的论坛。



天方夜谭之TLF论坛

■广东 GZ

TLF的最终幻想

TLF的意思就是The Last Fantasy，源于论坛创建者的梦想——将资源共享给每个普通人。事实上在论坛创始之初的中国，将资源共享给每个人几乎是不可能的任务，能够提供某些资源已经非常了不起，完全不可想象会有人人共享所有资源的一天。The Last Fantasy可以直译为"最后的白日梦"，虽说如此，但论坛却始终为着实现最终幻想一直努力。事实上在今天，TLF不仅已成为国内唯一的准TOPSITE，也是国内网络中具有制作实力的影音论坛，其作品也在网络上广泛流传。由于TLF始终坚持个人资源共享的原则，保持低调朴实的做事风格，拒绝任何牟利的因素，接触到它的网民仍然只算少数。实际上深入了解TLF论坛，对于掌握论坛这种网络生活形式具有指导性的作用。

尽管TLF是个以资源共享为主题的论坛，不过论坛最具特色的却是原创（如图1）。TLF论坛的前身是风暴网（2000年），那时它只是几台FTP服务器的简单共享，并没有一个太成形的论坛。风暴网是中国最早的两家做游戏与软件预览的网站之一，因此其论坛成员也是国内最早一批游戏评测原创的网络人群，这种同人志式的习惯一直延续下来，

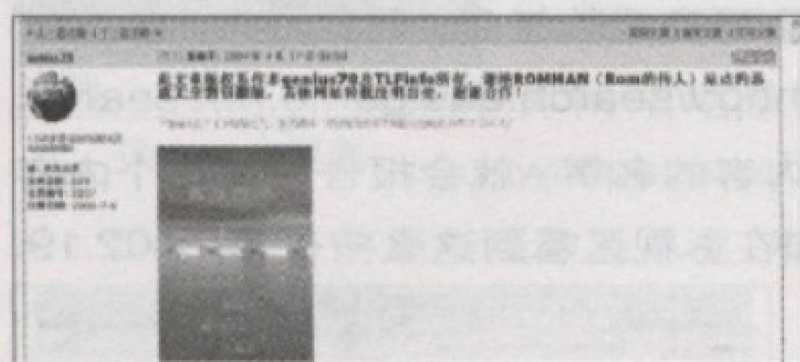
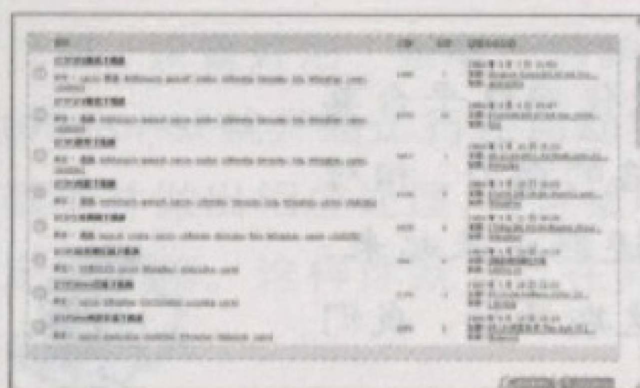


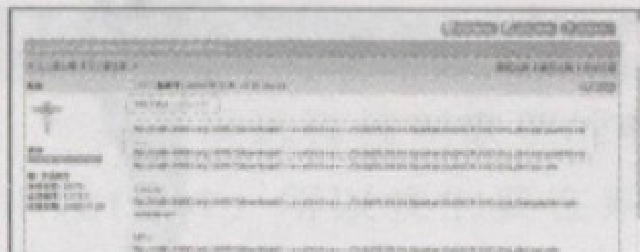
图1

并逐渐成为TLF论坛最引人入胜之处。当然同时存在类似的这两家网站也免不了竞争，相互之间的磕磕碰碰也就不足为奇。竞争渐渐从最初单纯的游戏预览延展开来，最终成为双方在娱乐不同理念的较量。暗自较劲的双方都在招兵买马，正是这种背景下一位重要人物加入了风暴，其ID名为"大力金刚腿"。此君的特色是发言满篇的错别字，看他的帖子能笑个半死，不过更重要的他是真正的有钱人。其时Internet上基本找不到太多DVDrip，而此君加入后开始自掏腰包购买价格不菲的正版DVD，拿来给风暴的网友观摩、研究、撰文、翻译字幕等。TLF影视版块正是源于此时，这恰恰契合了后来发展迅猛的DVDrip潮流，也真正成就了TLF的名声。正由于其成员接触、制作DVDrip较早较多，于是成立了自己的DVDrip制作小组，并最终成为被TS所认可的3个国内小组。也正因为影视版块强有力的崛起，带动论坛风格从单一的游戏转向全面的计算机娱乐。此后风暴网原有形式已不再适应发展的需要，于是论坛被单独从其中剥离出来，创建者将其命名为The Last Fantasy，其时为2001年12月，国内宽带正在迅猛起步。环境的进化终于使得TLF论坛有了质的发展，现在的TLF已是拥有数个镜像服务器，两个服务延展网站（TLF咨询网站——www.tlfinfo.net、原创字幕库网站——http://tlfsubs.eastgame.net/index.jsp）的超级资源论坛。

资源获得一技

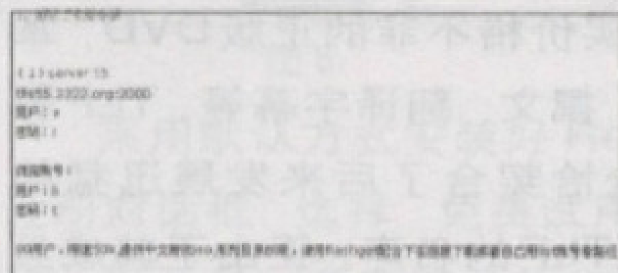
资源交换也是论坛的最重要功能之一，同时也是网络最大的优势。不过大多数论坛都存在这样潜在的规则，就是多劳就多得、不劳则无获。论坛的会员升降级制度通常会有相应的规定，TLF的资源分享方式涵括了论坛交换的5种基本方式，而且门槛很低，能解决多数普通网友找不到资源的窘境。TLF对新手的照顾很细致，初级会员区就是专门为此设定。不过必须承认即使熟为人知的FTP下载，也由于TLF拥有上百台FTP服务器而变得比较复杂，一旦掌握其FTP分享的方式，也就基本掌握了论坛上FTP分享的手段。

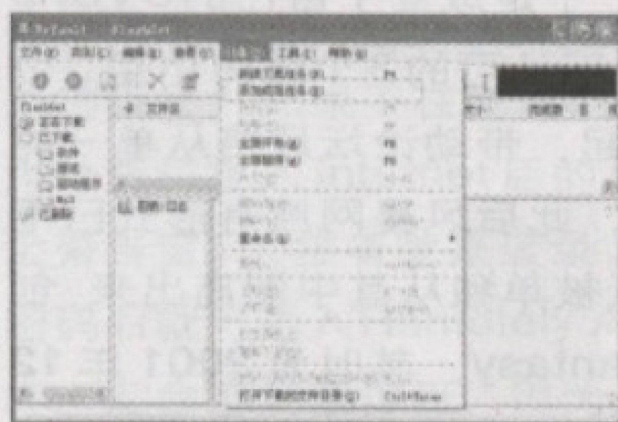

图2

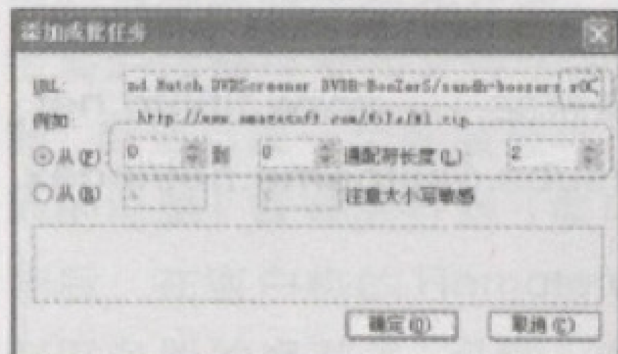

图3

首先要学会寻找FTP资源，实际上在TLF这是十分轻松的工作，只要进入初级会员区的初级会员(FTP)下载版，所有的资源都在这里分类发布（图2），注意其下方的帖子将发布FTP服务器变更的消息，也要时时留意。以DVDrip为例，进入"电影下载版"便可看到发布的电影，帖子的主题包含了电影的名称、格式等信息，任意进入一个发布帖子，其内容可能如下：有的只是简单写着"S41、S62"的一句话，或者是连续的FTP文件下载地址（图3）。实际上TLF的所有FTP服务器都统一编号，如Server1、Server2通常简写为S1、S2，也就是说写着编号的帖子表明电影放在相应编号的服务器。而发布连续FTP地址的帖子可以从其地址头判断，如"ftp://tlfs74.3322.org:9988/download/..."即表示放在了74号服务器。

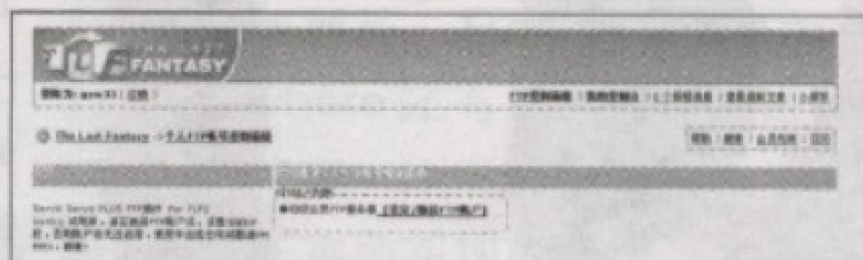
找到资源存放的FTP服务器后，回到下载版块进入相关帖子即可查询到账户密码，由于是公共密码，会时时变动，需要经常查阅（图4）。只写着服务器编号内容的发布帖子通常意味着这个FTP服务器开放列目录权限，那么就可以使用FlashFXP直接登录服务器再找到文件进行下载。然而某些FTP服务器的流量太大，因此关闭了列目录权限，如果使用FlashFXP登录服务器是看不到任何东西的，这也就是为什么有的发布帖子将电影所有文件下载地址都列出的原因，此时就必须使用Flashget配合这些地址连接来下载。当然并不用在Flashget中一个个添加连接，实际上大多数地址都只是略有不同而且连续，因此可使用成批任务添加。方法是复制帖子上的地址，然后打开Flashget添加成批任务（图5），在打开的任务添加栏里粘贴地址，修改使用通配符代替地址中不同而连续的地方，并设置好起点和终点（图6），就可以一次添加一批下载文件了。

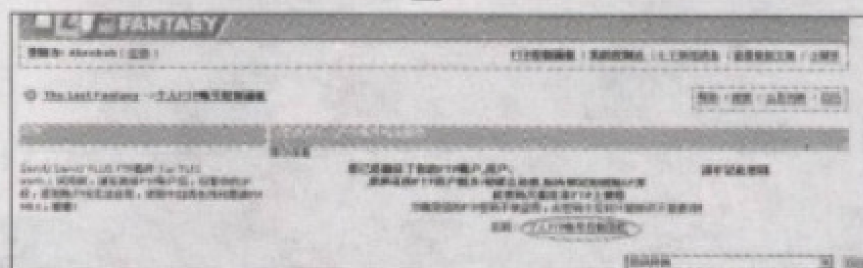

图4


图5


图6

不过部分FTP服务器是直接找不到密码的，这是因为TLF开始使用FTP个人密码了，不同于上面的公共密码，这些服务器上每个会员将拥有独一无二的登陆密码。个人密码显然可以解决资源的保密性、账户管理等一系列公共密码问题，实际这已经是大多数论坛采用的方式，因此TLF的服务器最终全部采用个人密码也是可以预见的必然趋势。在论坛顶部的"FTP控制面板"可以设置个人FTP账户，具体如下：


图7


图8

1.点击"FTP控制面板"，在打开的页面上"选择激活/设定自己的个人账号"(图7)。

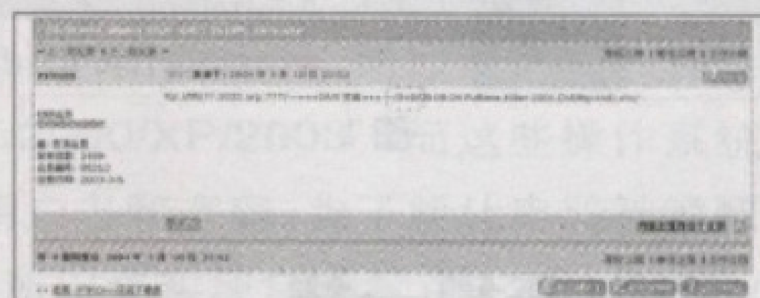
2.在新的页面点击"激活账户"按钮，此时系统会自动分配一个密码给你，这个密码也就是你登录FTP服务器的密码（图8），同时页面上会显示你的IP地址。

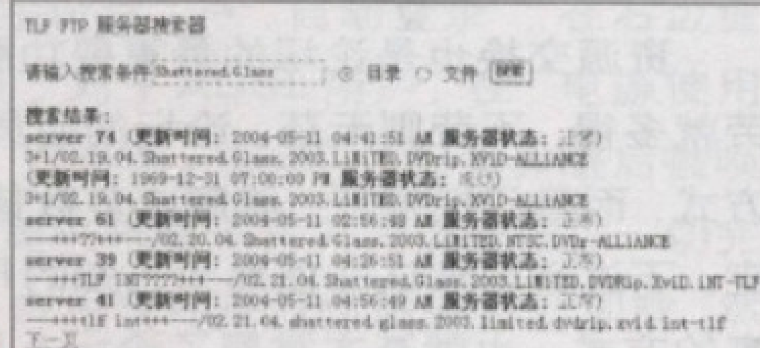
3.此时的账户和密码还不能登录，还必须设置你的IP地址。回到激活账户的页面，此时会显示你已经激活了账户，在下方的IP地址设定栏内填入IP地址。当然大多数人都是临时分配地址，因此可填入两个B类地址（如159.166.×××.×××），这样可适用于大多数的自动分配的情况，填写后按"设定"按钮即可，此后即可使用个人密码登录了。

4.如果拨号后IP分配仍然超出设置的两个B类地址，那么随时可以回到此页面修改，忘记密码也同样可以修改，操作与上面类似。

许多论坛的FTP设置在这基础上又会增加一些修改，使得账号与会员在论坛的表现挂钩，因此一定要熟练掌握这种设定的技巧，这样在以后更复杂的设定形式中就不会产生困难。

大多资源发布帖子里都只给出一个FTP服务器，如果大家都去挤这个服务器，连接将会十分困难。实际上大多数资源都会同时在数个FTP提供，这些需要你自己去寻找。某些发布帖子有时会多写几个，或者提到同时在"3+X"服务器内提供下载（图9）。"3+X"是TLF分配管理资源的一种制度，如果你了解这些就可以找到相应的FTP。不过由于多个帖子的发布是少数，再加上FTP的资源总是变动的，大多数情况我们都必须自己去找到更多的下载点，对于新手来说这几乎是不可完成的任务，TLF特为此推出了FTP内容搜索引擎（http://search.eastgame.net/search.php），只要输入搜索内容的名字，就会报告存在这个内容的FTP。举个例子，如在影视区看到这么一个rls，"02.19.04.Shattered.Glass.2003.LiMiTED.DVDrip.XViD-ALLiANCE"，那么在FTP内容搜索引擎中输入此电影的名称"Shattered.Glass"，搜索引擎就会显示有此内容的FTP以及其在线状态（图10）。


图9


图10

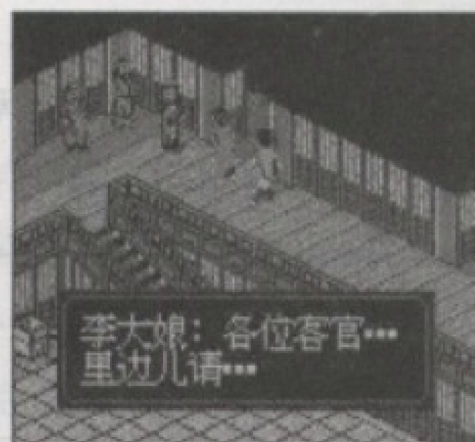
编者按： 尽管在网络上我们可以下载到内容丰富的Java手机游戏，但相信很多人仍会有这样的想法：我的手机是否也可以像电脑一样，通过模拟来运行其他游戏机种的游戏呢？我能玩到好玩的FF系列吗？回答是肯定的，我们可以在智能手机的开放式操作平台上安装第三方专用模拟器来实现。



手机软件步步通之GoBoy模拟器

■浙江 zqg

针对智能手机，目前已经推出的有GB/GBC、FC、Commodore64模拟器等，这样一来，我们在手机上可玩的游戏品种扩大了一个数量级，GB/GBC和FC均有超过千款的游戏，而且其中很多都是经典名作，比如GBC的口袋妖怪、最终幻想系列，任天堂FC的《超级玛里奥》、《勇者斗恶龙》系列，我们甚至还能重温掌机版的大宇《仙剑奇侠传》（如右图：仙剑奇侠传GB版）！是不是有些让人激动？让我们一起进入手机中的模拟世界吧。



一、上手准备

首先你必须要有一部支持Java功能的移动电话，并要求它的操作系统为Symbian OS 6.0以上，接下来请确定你的手机是否支持红外、蓝牙或数据线传输方式。

另外，需要你会使用最基本的Symbian系统文件管理软件，比如大家熟悉的SeleQ，可用来对手机存储器内的文件进行查找、剪切、粘帖、删除、传送等多种常用操作。

二、GB/GBC模拟器GoBoy及其挂件



Goboy主界面

GoBoy模拟器是WildPalm发布的一款GameBoy/GameBoy Color模拟器，模拟效果非常不错，自从1.0版问世后一直深受广大玩家喜爱。同时这是一款免费软件，通过它可以在手机上运行1000多款GB/GBC游戏。WildPalm的官方网站地址为：http://www.wildpalm.co.uk。

GoBoy目前最新版本为1.4，和1.3版相比新增了2个体贴用户的功能：

支持从收件箱直接运行游戏文件，这个设定对NOKIA 7650这样的小内存手机简直是福音（否则无法玩转2兆以上的游戏ROM）；

支持与ZipMan挂件（解压缩软件）的无缝集成，可不必解压直接运行Zip压缩格式的游戏文件，动态内存大的机型这下能狂省存储空间了！对动态内存较小的机型如NOKIA 3650/7650不推荐使用。

1.安装和运行

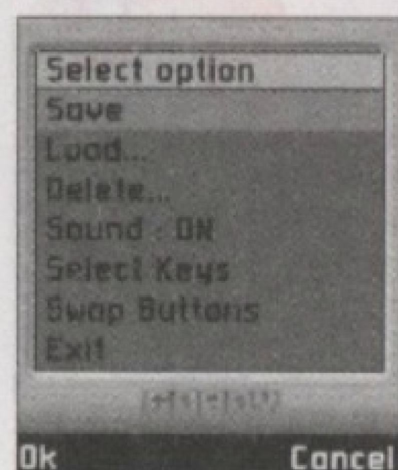
从官方网站下载安装文件GoBoy_Series60_14.sis后，可经红外、蓝牙直接传入手机收件箱，然后点击它释放安装，或用数据线传输到手机的MMC卡上进行安装（MMC即MultiMedia Card，扩展闪存卡），也可以用手机的PC套件安装到手机上。安装过程比较简单，依提示进行即可，可选择装在手机的闪存（即机内存储空间）内，也可装在MMC卡上。安装完成后，在相应的根目录上会自动生成一个名为GoBoy的空文件夹，这里就是用来存放游戏ROM的地方。

(1)1.4版传送到收件箱内的ROM文件能直接打开并激活GoBoy运行，但推荐用SeleQ剪切到GoBoy文件夹里再运行，便于管理。GoBoy能够辨认的ROM文件后缀可以是*.gb、*.gbc或*.cgb。

(2)Rom文件使用中文名的话，虽然GoBoy里能看到游戏清单的中文名，但由于GoBoy模拟器程序在设计时没有考虑对中文字体的支持，存盘后用SeleQ观看存档文件名你会发现都是些空白框字符，GoBoy将无法再次读取这个进度。

接下来把已下载的游戏ROM文件传输到手机的收件箱，或拷贝到手机的GoBoy文件夹内。同样，可借助

红外、蓝牙或数据线实现传输，如果你有MMC卡的话也可用读卡器拷贝。GB/GBC的Rom文件大多以*.gbc为后缀，注意一定要用英文名，否则以后玩的时候会无法保存进度。



GoBoy的设置菜单

现在我们就可以运行GB/GBC游戏了，选择菜单的"Select Game"选定一个你要玩的游戏，再按"Play"，然后按"Start"开始。进入游戏后，默认的四个方向键为手机导航钮，"A"为导航钮的确定，"B"为手机数字键"5"，当然你也可以自行设定。游戏中按清除键"C"随时能调出GoBoy的设置菜单。

Save：存档，可以有多个存档。不过请注意存档文件容量可不小，每个都有数十kB，如果你的GoBoy是装在手机闪存C:里的话，一定注意不要撑爆。另外，用游戏自带菜单的存储功能无效，正确的存盘方法就是按"C"呼出模拟器的菜单再存档。

Load：读档，可依据存档的日期时间标记来选择。

Delete：删除某个存档。

Sound：开启或关闭声音。GoBoy对声音的支持要配合GOBOY Plus挂件实现。

Select Keys：自定义上、下、左、右、A、B键的按键设置，一一键入符合自己偏好的按键即可。

Swap Buttons：切换A、B键的设定钮，就是说你可以随时在游戏里根据需要交换A、B键的键位，这个设定很不错。

Exit：退出该游戏返回GoBoy主界面

当你在GoBoy运行过一个游戏后，它会自行记住这个游戏，下次需要继续玩的时候不必再选择，打开GoBoy菜单直接按"Play"就行。

2.GoBoy Plus挂件

Plus挂件有2个功能，一是增加了模拟器对声音的支持，二是允许直接运行Zip文件中的游戏ROM（需要和ZipMan配合使用）。

GoBoy Plus最新版是1.41版，该版本改进了对NOKIA 6600的兼容，是一个共享软件，需要注册，下载的官网地址：http://www.wildpalm.co.uk/GoBoyPlus.html。不过Plus挂件模拟出来的声音效果尚不理想，不时断断续续，这和手机CPU不够强劲、软件编码还有待完善都有关系，期待它的下一版能够改进。在GoBoy设置菜单的Sound选项可以方便地开启或关闭它。

关闭菜单的Sound选项后，实际上手机的喇叭还是开启状态，为了给爱机节省点电怎么办呢？如果决定只用Plus挂件的Zip支持功能，不再要声音，那你可以这样做：打开手机Tools工具菜单，选择Manager程序管理器，在程序列表中找到WildPalm Sound Server 2.24（17kB），将它删除，整个世界就清静了。

3.ZipMan挂件

ZipMan挂件可是非常实用的软件，特别对喜欢在手机里同时珍藏N个游戏ROM的玩家，它最主要的功能自然是打包或解压Zip文件（和电脑上的WinZip保持兼容），要知道ROM文件的压缩率可是非常高的。同时它还支持E-mail附件的直接解/压缩，可大大节省GPRS传输文件的流量。

ZipMan最新版为2.2版，支持多种国际语言，同样是需要注册的共享软件，下载的官网地址：http://www.wildpalm.co.uk/ZipMan7650.html。



选择Zip文件里面的ROM文件运行GoBoy

首先你在电脑上用WinZip将游戏文件压缩成Zip格式，安装ZipMan和GoBoy Plus后，你可以直接把这个Zip文件传到手机，在收件箱里或放ROM的GoBoy文件夹里用ZipMan打开。

4.NOKIA 7650上运行2MB容量GB/GBC的秘诀

NOKIA 7650作为一款经典的Symbian智能手机，在GB/GBC的模拟中却屡屡碰到难题，玩家们一直无法用它运行1MB以上的ROM游戏。秘密将在这里首次揭开，这也是笔者数日前玩N-Gage时一个意外尝试才找到的方法。

7650拥有4MB手机闪存，装完少量的个人软件如SeleQ、SmartViewer后，一般剩余近3MB左右。通常90%的GBC游戏为2MB，正好够用。

第一：针对NOKIA 7650动态内存紧张的情况，不安装Plus和ZipMan挂件，既节省内存又可以节省有限的闪存容量。

第二：7650用红外只要传输大于1MB的文件都会报错"内存容量不足"而失败，这也是使用该机的玩家一直无法玩大容量GBC游戏的一个原因，1MB大小的ROM文件拷贝不进来，更不用说2MB的。我用N-Gage后通过蓝牙适配器和PC共享上网，有一次试着用蓝牙往7650传输2MB大小的文件，竟然成功了！就是说用蓝牙传输方式可往7650拷贝1MB以上的文件，如果你没有蓝牙适配器，也可以通过朋友的手机用蓝牙功能把文件发给你。

第三：1.4版的GoBoy开始支持ROM直接从收件箱运行，这样最后一个难题也解决了，以往NOKIA 7650可怜的剩余闪存容量根本无法剪切2MB的文件至到ROM目录。

到此为止，2MB的GBC游戏就可以玩转了，速度表现如何呢？很多人对7650的运行效果会心存疑虑，呵呵，实践表明，7650上运行2MB的GBC游戏和N-Gage相比没有任何差别，同样流畅，看来不错哦^_^

插图 宋洋

应用心得

编者按： 本期再一次说说有关投稿的问题。由于作者使用的邮箱多为免费的，而邮件发送过程中也不可避免地会遇到这样那样的问题，所以投稿邮件最好要有个醒目而不会产生异义的标题（小心被当成垃圾邮件过滤掉），稿件正文最好以邮件附件形式来发送，条件允许的话请发送两遍，附件较大时请分两次或多次发送！

本期推荐文章

■《揪出软件“间谍”》

对于间谍软件（spyware）这个话题，还真是要提醒电脑使用者多多注意一下。

■《注册表解锁奇招怪技》

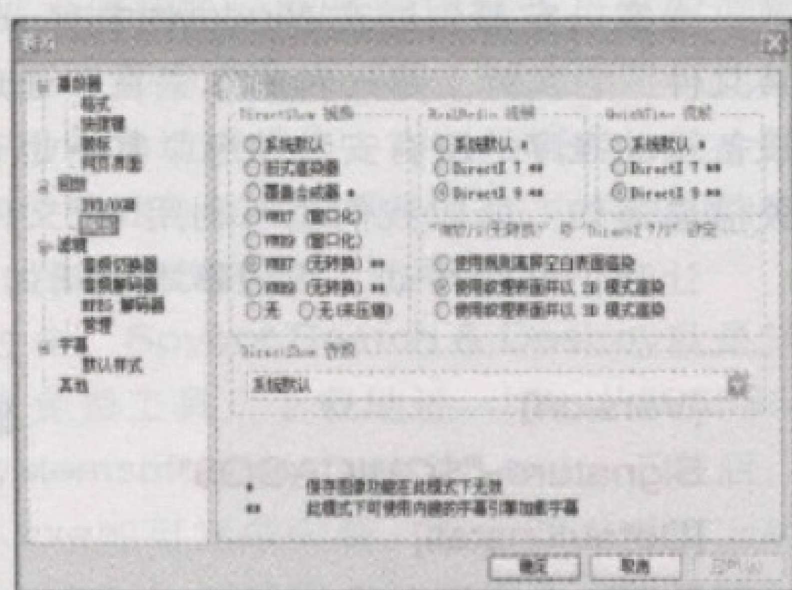
注册表解锁是个老生常谈的问题，本文介绍的方法却带来了新鲜感。

用MPC实现DVDRip双字幕播放

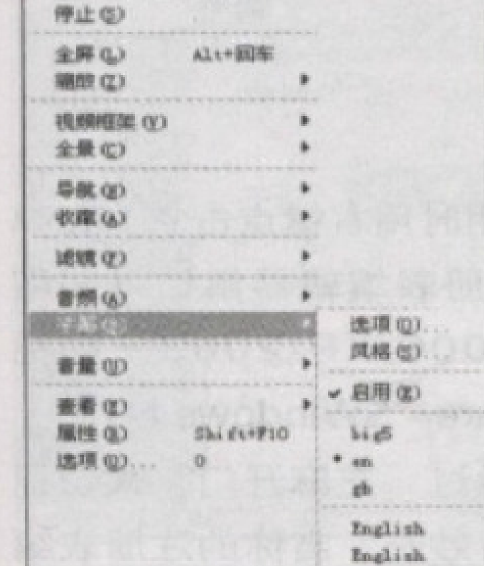
■福建 王新禧

DVDRip以其高清晰的画质、震撼人心的AC3音效受到了广大影音发烧友的热烈追捧，自问世以来就风靡互联网，几乎成了网络电影的首选格式。比起内置字幕的电影文件，其可灵活调节的外挂字幕更是一大特色。对于那些希望通过看电影来学习外语的朋友而言，如果能中外文字幕对照观看，也是件美事。其实利用Media Player Classic（以下简称MPC，下载地址是http://bj.onlinedown.net/soft/2267.htm）这个小程序，就能轻松实现DVDRip的双字幕播放（根据软件版本不同，操作会略有不同）。

在实现双字幕播放之前，请先安装好DVDRip的字幕插件VOBSUB，然后确保所要观看的影片至少有两种语言以上的字幕文件与正片文件放在同一文件夹中，且字幕文件名要与正片文件名完全一致。


图1

接着执行MPC，打开一个AVI格式的影片文件，VOBSUB插件会自动调用字幕显示。此时暂停播放，依次点击菜单栏上的“查看”→“选项”命令，弹出“选项”窗口，在此进行设置。


图2

设置十分简单，只要在“回放”→“输出”选项中，将DirectShow视频设置由“系统默认”更改为“VMR7（无转换）”即可，其他保持不变（如图1），而后确定退出，重新启动MPC，载入电影文件，在播放界面单击右键，便可发现原先灰色不可选的“字幕”菜单已变为可选状态了（如图2）。在此选择一条与VOBSUB调用字幕不同语言的字幕，这样Media Player Classic内建的字幕引擎就和VOBSUB各司其职，同时显示字幕。至此，DVDRip的双字幕播放轻松实现（如图3）。

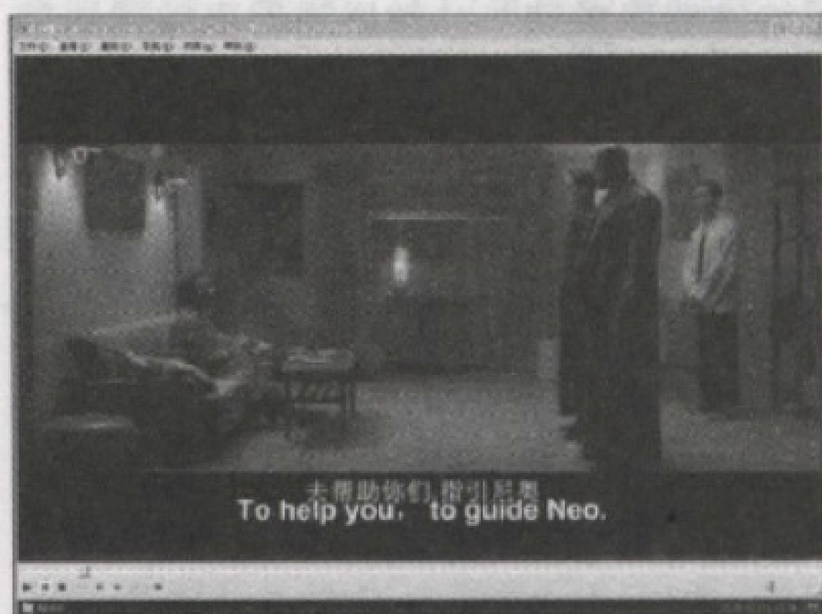
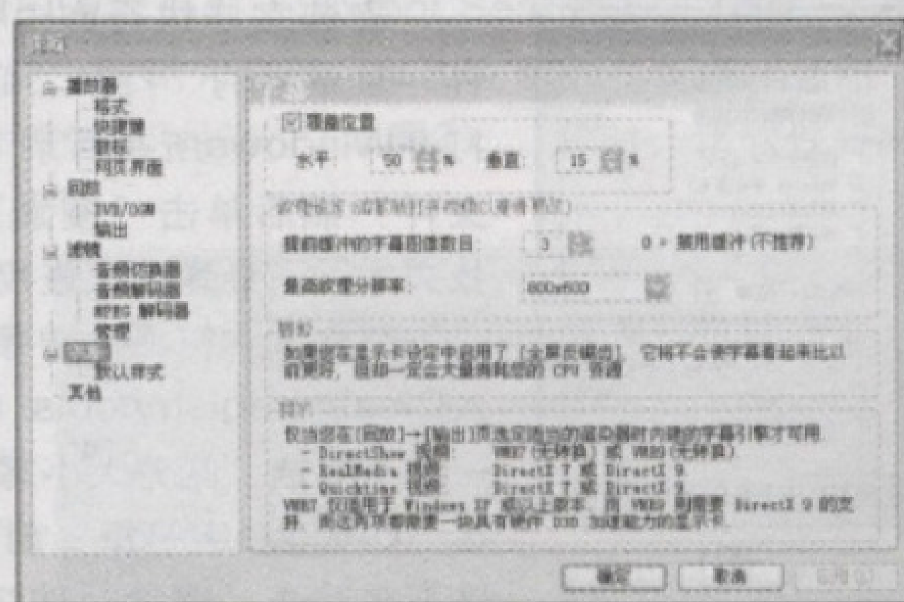


图3

在两条字幕同时出现的原始状态，它们是重叠在同一影像水平线上的，这给我们的观看带来了不便！其解决之道是在播放界面上单击鼠标右键，依次选择“字幕”→“选项”，在弹出的字幕设置窗口勾选“覆盖位置”，对字幕进行水平或垂直移动调节（如图4）。水平调节是将字幕在画面上进行横向移动，我们一般只要进行垂直调节即可！垂直移动完毕后，就能得到令人满意的双字幕分离显示效果了（如图5）！


图4

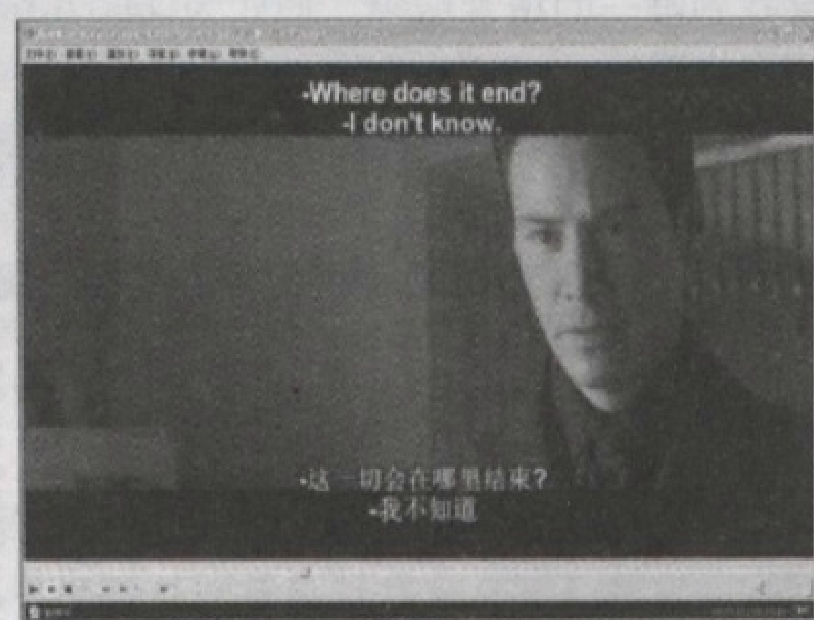


图5

注册表解锁奇招怪技

■北京 赵清扬

在注册表编辑器被禁用后，会无法打开注册表，此时必须给注册表解锁才行。方法有很多，如自己编写REG文件或利用第三方的工具软件等，不过，笔者要介绍的方法绝对与之不同，非常另类，对崇尚自我、彰显个性的“新人类”来说，以下方法绝对是可让你在朋友面前炫耀一番的好“武器”，快试试吧。

1.利用JS文件对注册表解锁

这里所说的“JS”可不是奸商的简称哦，它是我们要用到的文件类型，不管你懂不懂得原理（其实这并不重要），都可打开记事本，在里面输入如下内容：

```
VAR WSHShell=WSCRIPT.CREATOBJET("WSCRIPT.SHELL");
WSHShell.Popup("给注册表解锁");
WSHShell.RegWrite("HKCU\\Software\\Microsoft\\Windows\\CurrentVersion\\Policies\\system\\DisableRegistryTools", 0,"reg_dword");
```

把上面的代码存为以.js为后缀名的任意文件，然后点击就可给注册表编辑器解锁。注意，文件中的内容要用两个斜杠“\\”，并且一定要用“;”表示一行代码的结束。执行后会出现一个对话框，提示“给注册表解锁”，然后注册表编辑器就可打开了。

2.给注册表编辑器作手术

其实，注册表编辑器之所以被锁定，是因为在它的“体内”有个“毒瘤”，如果我们把这个“毒瘤”给挖了，那它就无法作怪了。这个“毒瘤”其实就是一个字符串——Disableregistrytools，熟悉注册表加锁的朋友都知道，就是由于注册表中有Disableregistrytools这个DWORD值的存在导致注册表编辑器被锁定。好比医生作手术需要手术刀，我们给注册表编辑器作手术也需要一把“手术刀”，它就是十六进制文件编辑软件WinHex。

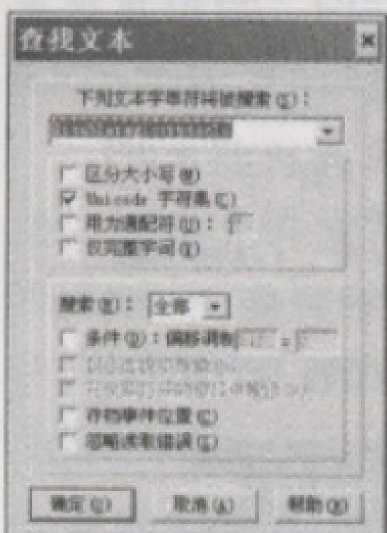


图1

安装完毕执行WinHex，单击“文件”菜单中的“打开”命令，用WinHex打开Windows所在目录下的Regedit.exe文件，然后单击“搜索”菜单下的“查找文本”，会弹出“查找文本”窗口，在“下列文本字符将被搜寻（S）：”栏中输入Disableregistrytools（如图1），注意一定要不要选“区分大小写”，并且一定要在“Unicode字符集”前面打上“✓”。接下来单击“确定”按钮，在WinHex中会找到唯一的搜索结果，形式为D.i.s.a.b.l.e.r.e.g.i.s.t.r.y.t.o.o.l.s（如图2），把Disableregistrytools中的任意一位替换为其他字符，其他字符不用改变，保证字符位数依然一样多就可以了（20个英文字母），然后保存，执行Regedit.exe文件试试，可随意打开了，神吧？

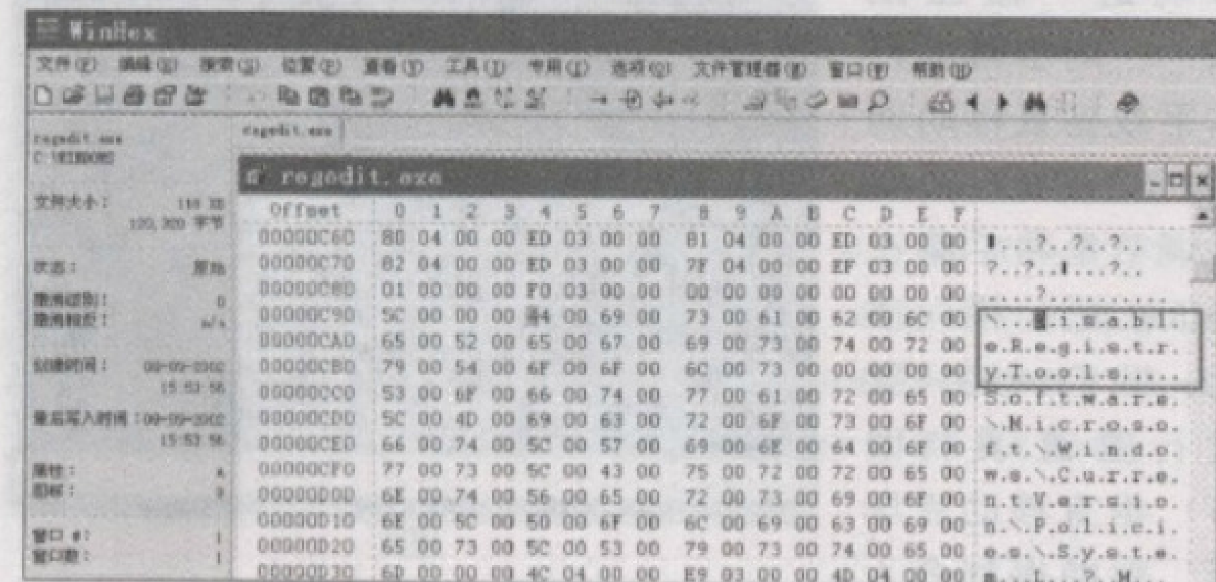


图2

3.用Word“宏”解锁注册表

Word也可给注册表解锁？没错！我们只要利用微软在Word中的“宏”就可以了。“宏”是什么啊？“宏”是将一系列的Word命令和指令组合在一起，形成一个命令，从而可以实现任务执行的自动化。还是那句话，不管你懂不懂原理，只要采用下面的方法就可给注册表编辑器解锁。方法是：执行Word，点击“工具”菜单下的“宏”→“录制新宏”（如图3），单击“确定”按钮启动记录器。现在，单击“停止录制”工具栏中的“停止录制”按钮。然后单击“工具”选单中“宏”→“宏”命令。选择定义好的宏，再单击“编辑”按钮，把以下内容输入：

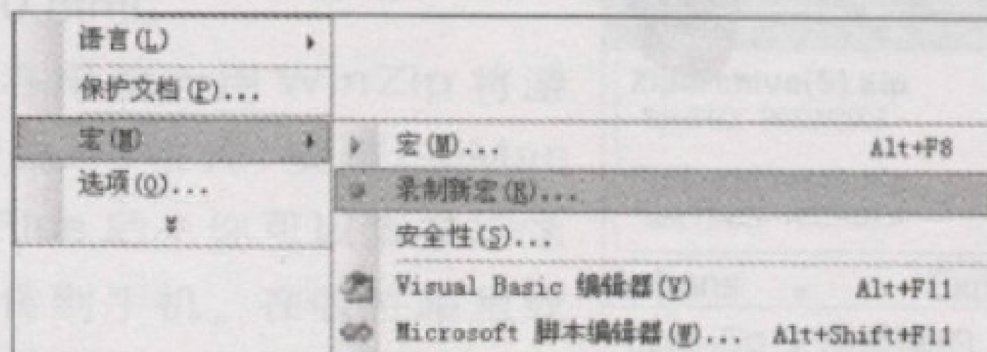


图3

```
Sub Unlock()
  Dim RegPath As String
  RegPath = "HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System"
  System.PrivateProfileString(FileName:="",Section:=RegPath,Key:="Disableregistrytools")="ok"
End Sub
```

保存该宏，然后单击“工具”菜单下的“宏”，选择你录制的宏名，点击“运行”按钮便可给注册表解锁。

4.用INF文件解锁

大家一定看到过在Windows中有一种后缀为INF的驱动安装文件，它实际上是一种脚本语言，通过解释执行，它包含了设备驱动程序的所有安装信息，其中也有涉及修改注册表的相关信息语句，所以我们也可利用INF文件对注册表解锁。

让我们开始行动，用记事本编辑如下内容的文件：

```
[Version]
Signature="$CHICAGO$"
[DefaultInstall]
DelReg=del
[del]
HKCU,Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System,Disableregistrytools,1,00,00,00,00
```

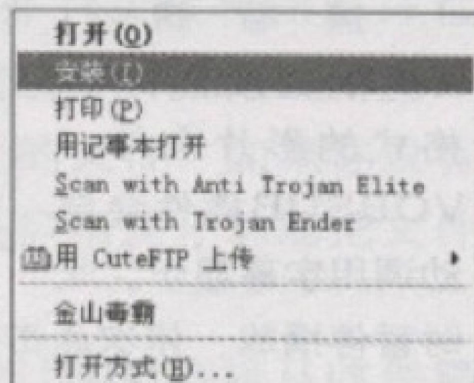


图4

将上面的内容存为Unlock.inf，使用时用右键点击它，在弹出菜单中选择“安装”命令即可给注册表编辑器解锁（如图4）。如果你使用的是Windows 2000/XP/2003，则把Signature="$CHICAGO$"改为Signature="$Windows NT$"，就好像阿里巴巴和四十大盗中那扇门通过“芝麻开门”来识别谁是主人一样。怎么样，以上招数很奇妙吧？当你的注册表编辑器被禁用后不妨试试，非常管用！

给我的演示文稿添加下拉菜单

■青海 陈荣斌

无论在网页还是在演示文稿中，使用下拉菜单来增强作品的交互性，都有非常好的效果。一般我们都要使用Fireworks、Flash来制作出下拉菜单，再移值到PowerPoint演示文稿中去，但这样就无法实现在演示文稿内部页面间的链接了，并且使用上述软件做下拉菜单难度也不小。一般使用PowerPoint制作课件的老师们对Fireworks和Flash可能也不会太了解，所以实现起来很困难。其实，如果我们巧妙地设置PowerPoint 2003（PowerPoint XP也可以）中自定义动画的"触发器"，就很容易实现下拉菜单效果。操作如下。

1.首先绘制菜单项，使用"自选图形"中的"矩形"形状，在页面上画出合适的矩形，调整填充效果。

2.按需要复制多个矩形，并分别添加文字，如"首页"、"导入语"、"拓展延伸"等，准备在后面建立相应的链接，指向不同的页面或文档外的其他对象。

3.再绘制一个矩形，调整其大小、叠放次序并放在刚才做好的几个矩形的下面，把它们组合在一起，制作出拉下的菜单的样子，系统给它的名称是"组合1"。

4.再绘制一个矩形，加入文字"菜单"，拖动它到页面中合适的位置，然后将刚才做好的下拉菜单拖放到它下端（如图1），改变叠放次序，使"菜单"矩形框在最上层。

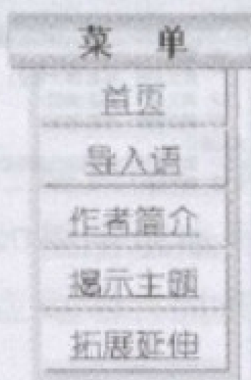


图1

5.关键的一步：在左侧的任务窗格中选择"自定义动画"，先设置"组合1"的动画效果为"切入"，再调切入效果为"自顶端"、"极快速"。完成后，双击时间轴上的"飞入：组合1"对象，在出现的对话框中选择"计时"、"触发器"，并指定为"矩形X：菜单"（如图2）。预览一下效果：当我们单击"菜单"矩形框时，菜单便会从上面"拉"出来。

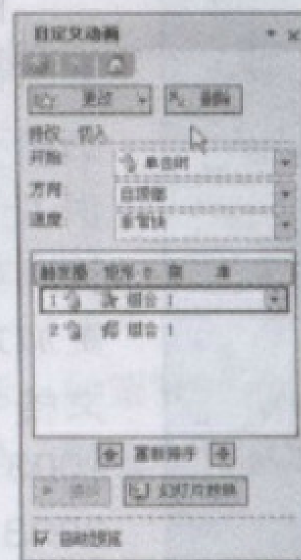


图2

6.这时还缺少菜单"缩"回去的效果，同样，给"组合1"添加一个"切出"动画，即切出到顶端，并指定触发器为"矩形X：菜单"（如图3）。还可给这个矩形加入其他动作，比如在单击鼠标时，播放音效，使效果更完美。

7.将这个矩形和下拉菜单复制到其他页面上，下拉菜单效果就完成了。

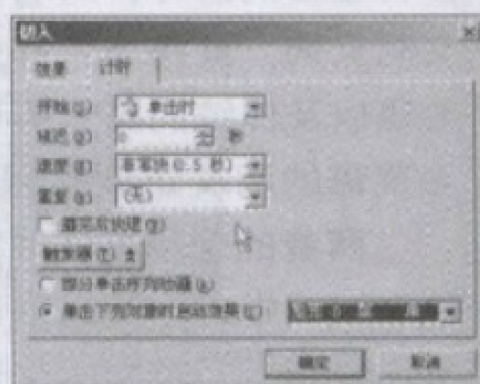


图3

我们还可根据需要，制作从左侧、右侧或下面切出的菜单来，操作基本相同。看看，下拉菜单效果给我们的演示文稿增色不少吧。

揪出软件"间谍"

■山东 阿@

时下，病毒通过网络高速传播，网民们对电脑病毒、网络蠕虫和垃圾邮件已保持高度警惕，但对另一种网络危险——间谍软件（spyware）却未曾警觉。

那些"劫持"Web流量、在用户不知情的情况下跟踪用户，或者没有提供能被方便删除的软件就可被认为是间谍软件。间谍软件的危害在于收集用户个人资料，制造陷阱（比如拨打国际长途电话），给用户造成损失。对付间谍软件的一种方法就是使用反间谍软件，这些程序能帮助人们发现他们的电脑上正在执行些什么，然后判断其是否为间谍软件。

在这些反间谍软件中，Spybot Search & Destroy就是较出色的一款。它是一个免费工具，下载地址：http://dl96590.pchome.net/system/systemsafety/spybotsd13.exe。下载后，双击文件Spybotsd13.exe即可完成安装，然后双击桌面上的"Spybot-Search & Destroy"图标即启动该软件。如果软件界面显示为英文，请在"Language"菜单中，单击"Chinese (simplified)"即可改为中文界面。



图1

Spybot Search & Destroy的使用也很简单，只要单击"检查问题"按钮，软件即会检测电脑中的间谍、广告软件。检查完毕，只要选中要清除的间谍软件项，然后单击"修复选定的问题"按钮即可。由于有些虽被标记为"间谍软件"但可能是有用的，所以选择清除时应谨慎处理，比如在图1所示的检测结果中，某软件的插件被标记为间谍软件。

除事后查杀间谍软件外，Spybot Search & Destroy还提供了"免疫"功能，使用方法是：单击左侧的"免疫"按钮，然后单击右侧的"免疫"按钮（如图2），此时，该软件将默认进行如下两类免疫：

1."Internet Explorer有害ActiveX免疫"。该项功能将屏蔽恶意ActiveX控件的运行。

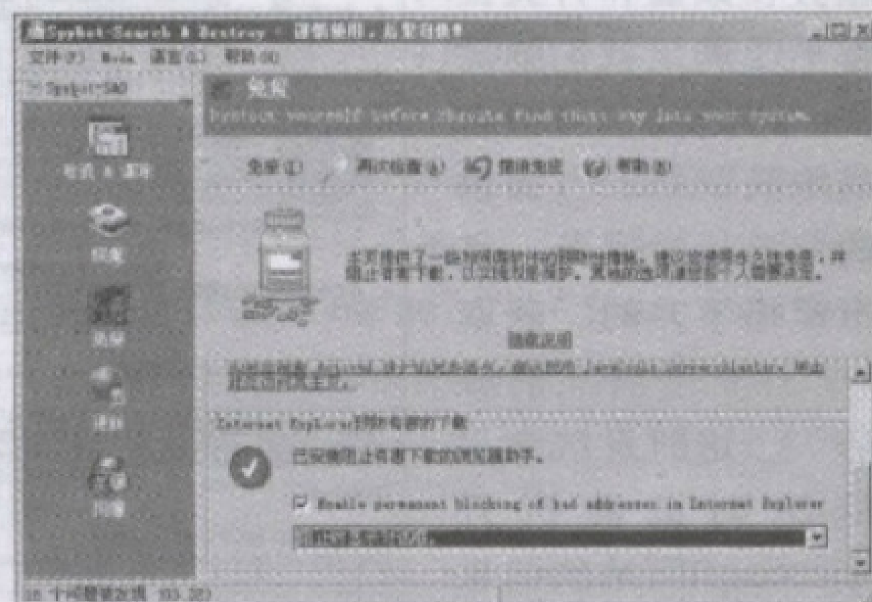


图2

2."Internet Explorer预防有害的下载"。该功能可阻止有害下载，防止恶意插件侵入系统。如果清除"Enable permanent blocking of bad addresses in Internet Explorer"选项，将不安装该免疫功能。

与杀毒软件根据病毒代码库进行病毒查杀一样，Spybot Search & Destroy也是根据其间谍软件代码库进行检测的，所以请定期单击"更新"按钮进行代码库升级，以便能清除最新的间谍软件。

深入体验Office 2003的“信息检索”服务

■山东 ZT

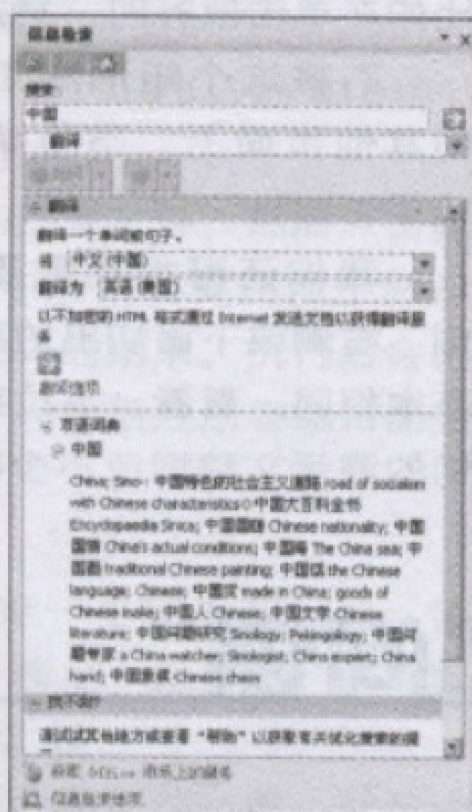
试办公备

Internet是我们获取信息的重要途径，但这些信息浩如烟海，如果没有一个合适的检索途径，我们仍然不能把它们为己所用。Microsoft Office 2003提供了一项“信息检索”服务，通过它可从Internet上快速查找所需信息而不必离开Office应用程序，可更加方便地将检索到的有用信息插入到正在编辑的文档中。目前支持这项功能的Office组件有Excel 2003、PowerPoint 2003、Publisher 2003、Word 2003、Visio 2003、OneNote 2003以及Outlook 2003（仅在电子邮件阅读和撰写视图中有效）。

一、使用内置的信息检索服务

Office 2003内置了两项信息检索服务，即“翻译”和“英文同义词查询”，前者支持中、英、德、日、俄、朝鲜、荷兰、意大利、希腊、葡萄牙、西班牙等多种语言的互译，而后者则可查询英文同义词，支持澳大利亚英语、美式英语以及传统的英式英语，对有志学习英语的朋友定会有很大帮助。

两者的使用方法非常相似，这里笔者以“中文→英文翻译服务”为例进行说明，“英文同义词查询”的使用，大家可参照笔者的介绍自行研究。

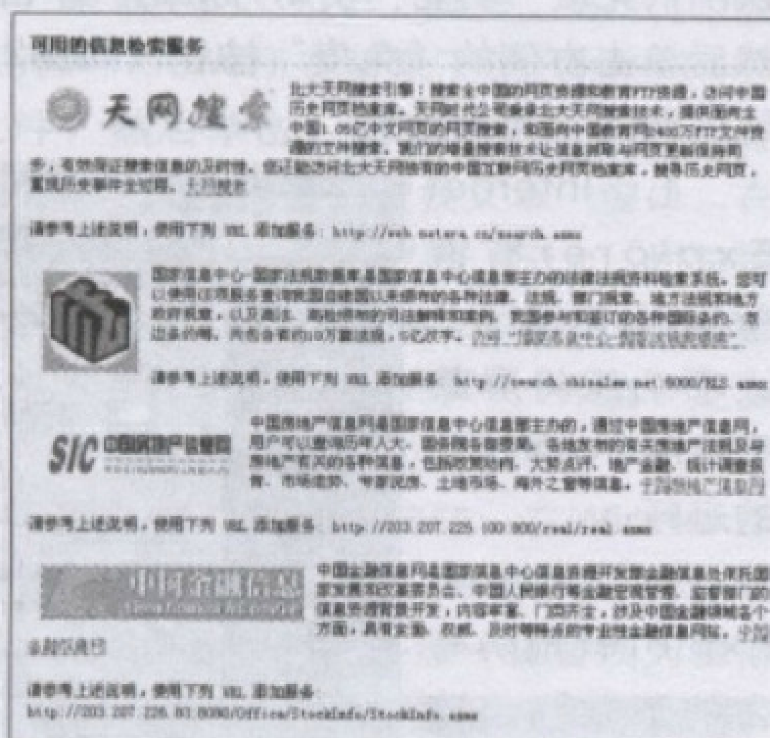

图1

打开支持该功能的任意Office组件，执行“工具”→“信息检索”，窗口右侧会出现“信息检索”窗格，如图1。首先在“所有参考资料”下拉列表中选择“翻译”，然后在下方的两个下拉列表中分别选择“中文（中国）”和“英语（美国）”，最后在“搜索”中输入要翻译的词汇，按回车，稍等片刻即可找到相关解释。

二、第三方检索服务的获取和添加

1.获取服务地址

内置的信息检索服务在数量和种类上都不能满足我们的需要，不过我们可很容易地获取第三方提供的信息检索服务。点击窗格下方的“获取Office市场上的服务”，这时系统会用默认浏览器打开Microsoft网站的信息检索服务页面，如图2，可看到目前我们能使用的信息检索服务有以下4项。


图2

①天网搜索：提供商为北京天网时代科技有限公司，提供面向全国的1.05亿中文网页的搜索，以及面向中国教育网的2400万个FTP文件资源的文件搜索。

服务地址：http://web.netera.cn/search.asmx

②国家法规数据库：由国家信息中心信息部提供的法律法规资料检索服务，该项服务可查询我国自建国以来颁布的各种法律、法规、部门规章、地方法规和地方政府规章，以及高法、高检颁布的司法解释和案例、我国参与和签定的各种国际条约、双边条约等。共包含有约10万篇法规，5亿汉字。

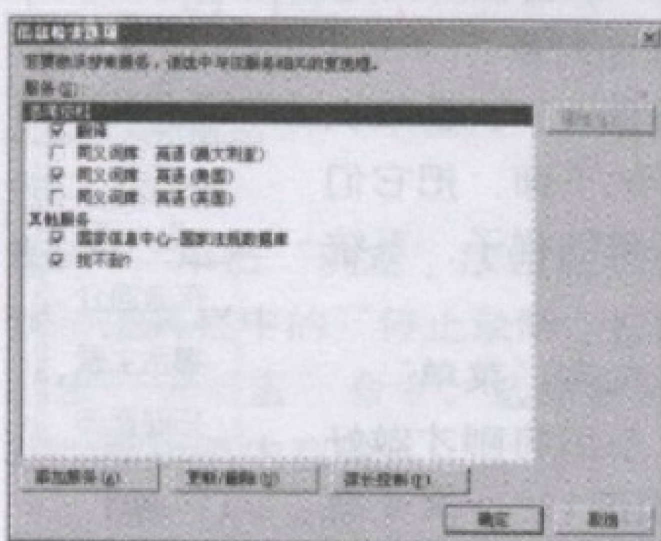
服务地址：http://search.chinalaw.net:6000/RLS.asmx

③中国房地产信息查询系统：由国家信息中心房地产信息处提供，可查询历年人大、国务院各部委局、各地发布的有关房地产法规及与房地产有关的各种信息，包括政策动向、大势点评、地产金融、统计调查报告、市场走势、专家说房、土地市场、海外之窗等信息。

服务地址：http://203.207.226.100:800/real/real.asmx

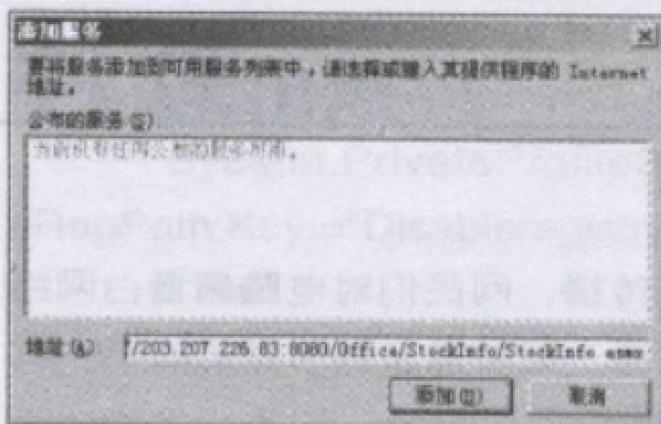
④中国上市公司信息查询系统：由国家信息中心信息资源开发部金融信息处提供，输入股票名称或代码可查询到该上市公司的股票发行情况、简介、主要财务数据、股东、分红配股信息、资产状况、上市公司公告以及最新股票行情。

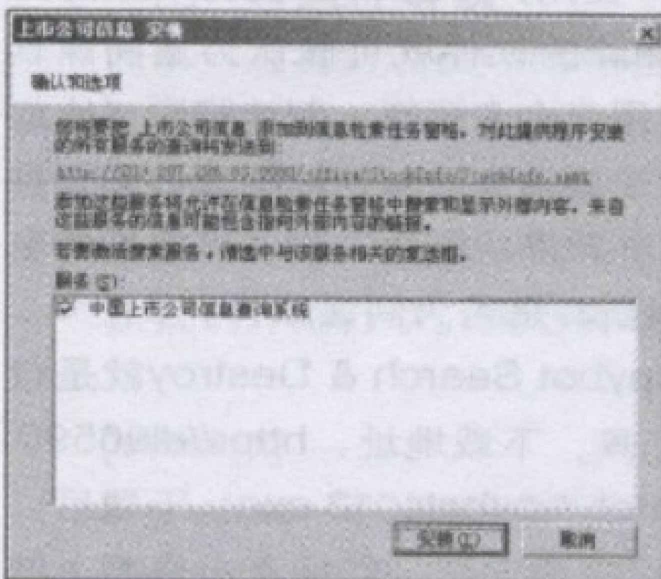
服务地址：http://203.207.226.83:8080/Office/StockInfo/StockInfo.asmx


图3

2.添加服务

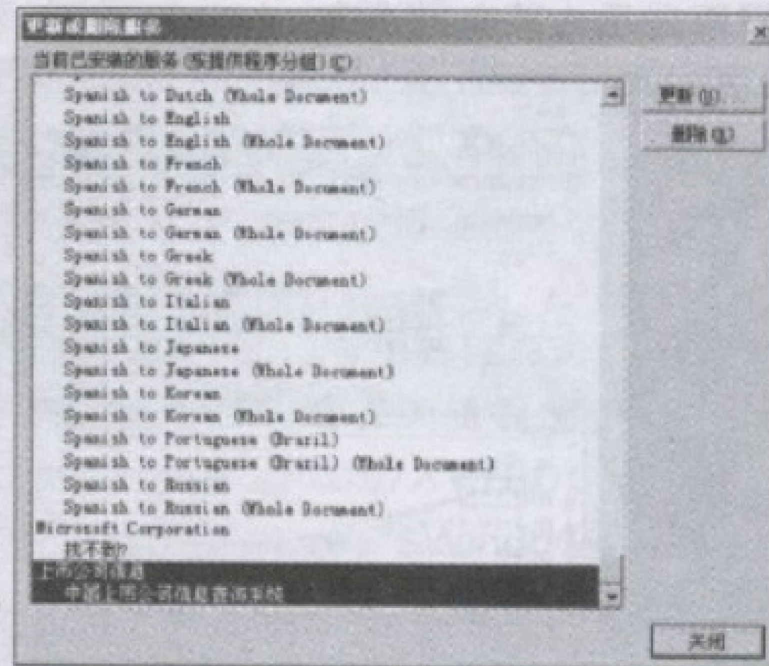
第三方服务必须先添加，然后才能激活使用。单击“信息检索选项”，打开如图3所示的对话框，单击“添加服务”，打开“添加服务”对话框，如图4，在“地址”中输入刚才获取的服务地址，单击“添加”，然后依次单击“继续”，有时还可能弹出用户许可协议，当然要同意喽，最后单击“安装”即可安装完成，如图5。


图4


图5

3.更新/删除服务

有些服务也许你根本用不着，那么干嘛不把它们删除呢？另外，有的服务提供商还会升级服务内容，因此为了享受更优秀的信息检索服务，我们还必须适时更新服务。要进行这些操作其实非常简单，在“信息检索选项”对话框中单击“更新/删除”，打开“更新或删除服务”对话框，如图6，选择要更新或删除的服务，单击“更新”或“删除”按钮即可。

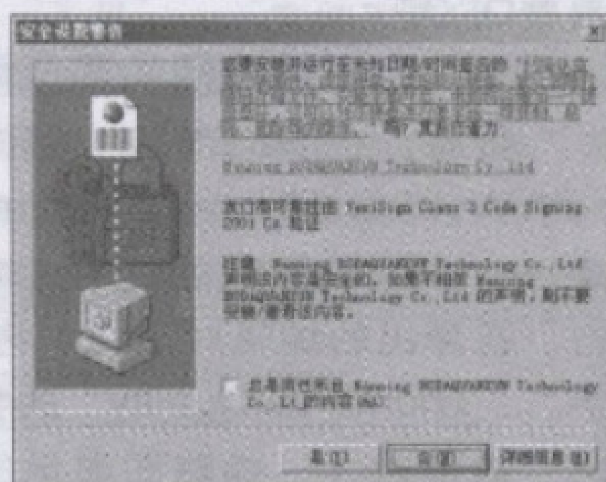

图6

第三方服务的使用和内置服务完全相同，笔者就不再赘言了。找到需要的信息后，只要选定文本，然后用复制/粘贴的方法即可将信息插入文档。P

免费"网络U盘"任我用

■山东 王霞

如果你不想花上百元购买闪盘，那么"网络U盘"能满足你的数据携带需要。"网络U盘"全称是基于互联网的虚拟磁盘服务（The Virtual driver service based on the Internet），它通过软件实现本地电脑上的虚拟磁盘硬件，用户无需关心数据的网络传输过程，可将"网络U盘"视同本地磁盘一样进行文件的复制、粘贴、删除等操作。


图1

1.安装网络U盘

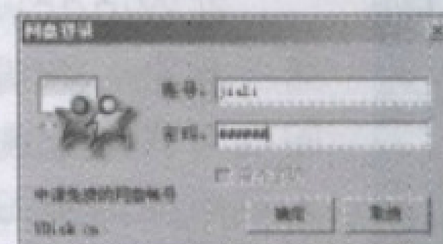
登录"网盘"首页（http://www.vdisk.cn），即会出现网络U盘安装插件的提示（如图1），单击"是"按钮，则安装网盘。然后，打开"我的电脑"或"Windows资源管理器"窗口，即可看到网盘的图标了。

2.注册网盘账号

在"网盘"首页，单击"免费试用"，进入注册页面，填写简单的注册信息后，单击"提交申请"按钮。如果所填账号尚未被他人使用，那么你就成功注册了有效的网盘账号，并得到10MB的可用空间。

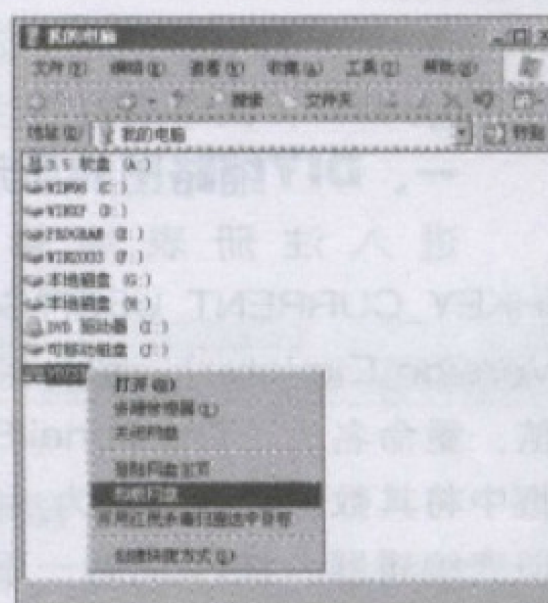
3.使用网络U盘

在"我的电脑"或"Windows资源管理器"窗口，单击网盘图标打开"网盘登录"对话框，输入账号和密码（如图2），单击"确定"按钮，即可开始使用"网络U盘"进行文件存储。由于我们使用"网络U盘"的主要目的还是交换数据，所以在A电脑上存储数据于"网络U盘"后，如果需要把这些数据复制到B电脑，我们只需要在B电脑登录"网盘"首页并安装插件，然后进入网盘进行操作即可。


图2

4.卸载网络U盘

或许在一段时间之后，比如你已购买了闪盘，你感觉不必要再使用"网络U盘"了，那么可将其插件从电脑中删除，方法是：右键单击网盘图标，然后单击快捷菜单中的"卸载网盘"即可（如图3）。


图3

存储在"网络U盘"中的文件，只有将其复制到本地磁盘后，才能将其打开进行编辑操作。"网络U盘"对于那些没有闪盘等移动存储设备而能在多个地点方便上网的用户来讲，确实是极为方便的。

SWF电子书"打"出来

■山东 眉飞色舞的鱼

Contribute是Macromedia公司出品的一个可视化网页制作工具，深受专业人士喜爱。以前笔者以为普通电脑爱好者可能用不着它，不过，最近笔者发现了它的一个非常实用的功能，就是"FlashPaper Printer"虚拟打印机，只要我们使用的程序支持打印，就可把正在编辑的文档"打印"成SWF文件。

我们可到http://www.onlinedown.net/soft/20135.htm下载Contribute的试用版本，当安装程序执行到如图1所示的步骤时，必须复选"PayPal eCommerce toolkit for Contribute"才能装上"FlashPaper Printer"虚拟打印机。由于该选项默认为不选，如果你已安装了Contribute，但未复选该选项，也无需重新执行Contribute安装程序，只要在下载的Contribute安装文件上单击右键，选择"用WinRAR打开"，你会发现其中包含一个名为"FPrinter_Installer"的文件夹，这就是"FlashPaper Printer"虚拟打印机的安装文件，执行其中的Setup.exe文件即可安装。

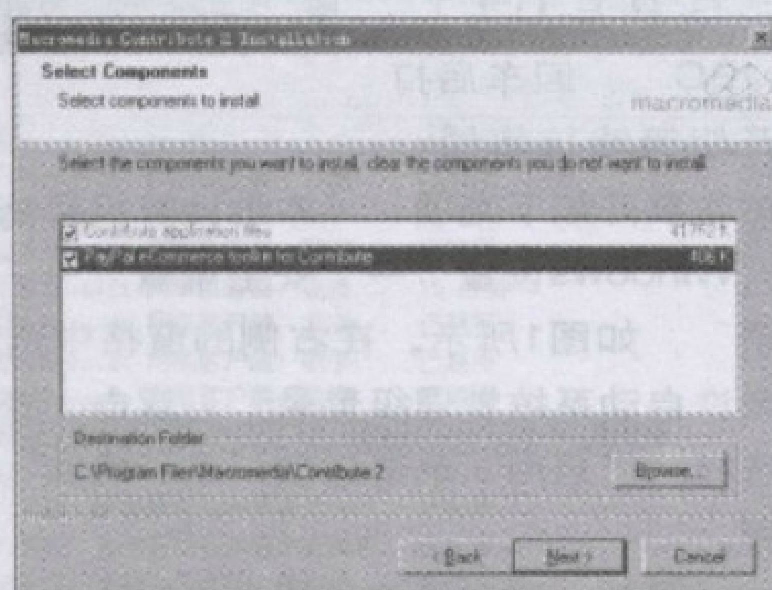
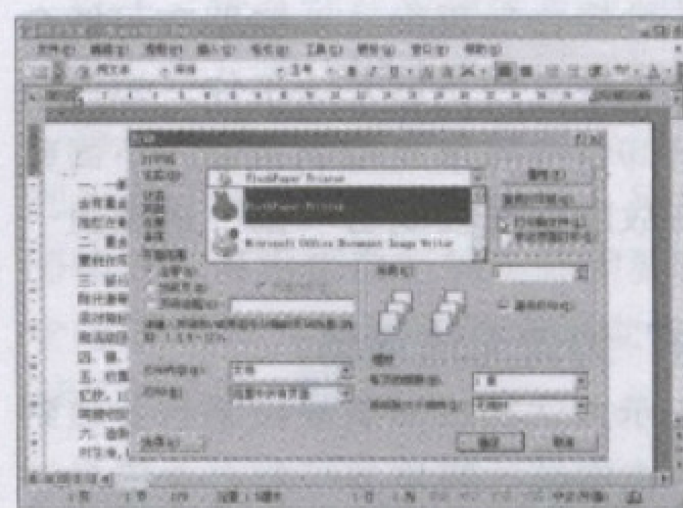
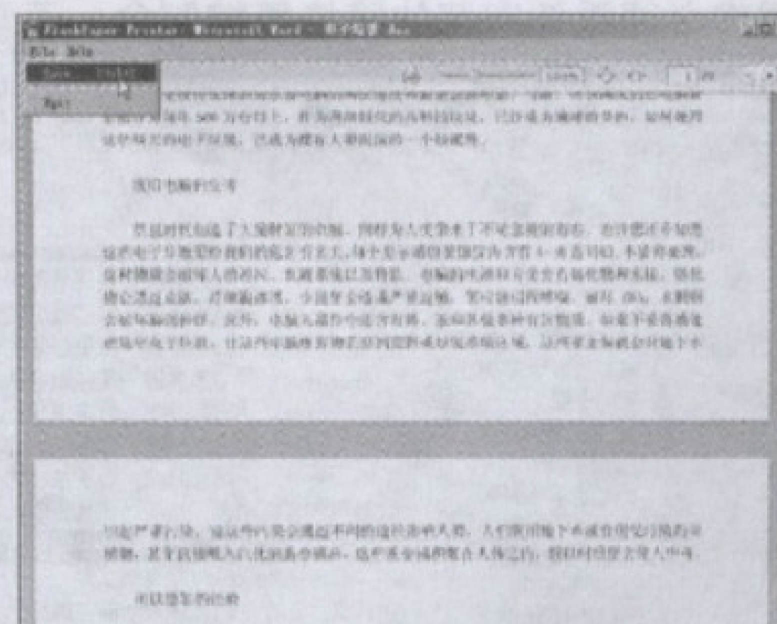


图1


图2

这里笔者就把一篇Word文档转换成SWF格式的电子书。用Word打开要处理的DOC文件，执行"文件"→"打印"，在"打印机名称"列表中选择"FlashPaper Printer"，如图2，单击"确定"，等待片刻就会出现如图3所示的预览窗口，选择"File"→"Save as"即可输出SWF文档。


图3

生成的SWF电子书可原汁原味地保留全部原排版格式，在任何电脑上播放都能得到完全相同的效果，并且可放大至999%而不失真，最重要的还可防止其中的文本被随意复制，因此还具有一定的版权保护功能。看来，一不小心，Adobe的PDF格式又多出了一个强劲的竞争对手。

奇门遁甲

DIY"缩略图"的显示方式

■辽宁 QS

在Windows操作系统中，当我们通过资源管理器，点击"查看"→"缩略图"选项之后，可以缩略图的方式来快速地查看图片文件。但众口难调，有的人可能会觉得图片缩略图显示得过小，无法看清真实内容；有的人可能觉得显示得过大，无法预览更多的文件；有的人可能觉得缩略图的显示质量过于粗糙，不甚理想；而有的人又觉得用缩略图的方式显示，已能看清图片的内容，再显示文件名纯属多余……面对这么多挑剔的用户，该怎么办呢？能不能自己定制缩略图的显示方式呢？哈哈，今天就让我们一起DIY一下缩略图的显示方式。

点击"开始"→"运行"，在运行对话框中输入"Regedit"，回车后打开注册表编辑器。

一、DIY缩略图的显示大小

进入注册表编辑器，依次展开如下分支[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer]，在右侧的窗格中新建一个"DWORD"值，重命名为"ThumbnailSize"，双击，在弹出的编辑对话框中将其数值数据修改为"250"，点"确定"按钮并关闭注册表编辑器。按F5刷新一下，启动资源管理器，找一个图片文件夹，启用"缩略图"查看方式，看看预览图是不是变大了。"ThumbnailSize"键值的数值数据可在"32～256"之间取值，数值数据的大小与缩略图的显示大小成正比，与每页中显示的缩略图的个数成反比，需要系统显示多大的缩略图，多少个缩略图，只需改变该数值数据即可。现在，你就看着DIY吧！

二、DIY缩略图的显示质量

接着，在[HKEY_CURRENT_USER\ Software\Microsoft\ Windows\CurrentVersion\Explorer]分支右侧的窗格中新建一个"DWORD"值，重命名为"ThumbnailQuality"，双击，在弹出的编辑对话框中将其数值数据修改为你想要的数字。"ThumbnailQuality"的数值数据与图片的显示质量成正比，数值越大，缩略图显示的质量越高，例如80，则会以80%的质量来显示缩略图，点"确定"按钮并关闭注册表编辑器即可。

三、是显示文件名还是不显示文件名

当你不需显示文件名时，可在按住"Shift"键的同时，点击资源管理器菜单栏中的"查看"→"缩略图"命令，这时显示出来的缩略图就没有文件名了；如果你想让文件名再显示出来，按相同的方法再操作一遍即可。

好了，有了上述方法你的缩略图显示已与众不同，还不快试试！P

《将故障恢复控制台"请"进硬盘》补遗

■辽宁 QS

《大众软件》2004年第10期刊登了《乾坤大挪移——将故障恢复控制台"请"进硬盘》一文，讲述了将故障恢复控制台安装到硬盘的方法，但在实际的操作过程中，一些朋友可能会遇到一些问题，如硬盘中的故障恢复控制台无法工作，如何自动登录故障恢复控制台，如何卸载故障恢复控制台等。下面就这些问题作一说明，权作对将故障恢复控制台"请"进硬盘一文的补遗。

一、"故障恢复控制台"为何无法启动?

首先请确认你是按文中所示方法将故障恢复控制台安装到了硬盘之中。其次，请确认你在安装故障恢复控制台之后是否进行过分区格式的转换，例如你在FAT32格式的分区上安装了故障恢复控制台，然后又将此分区转化为NTFS格式。如是，那你必须重新安装故障恢复控制台，否则故障恢复控制台将无法启动，在进入时会停止响应。

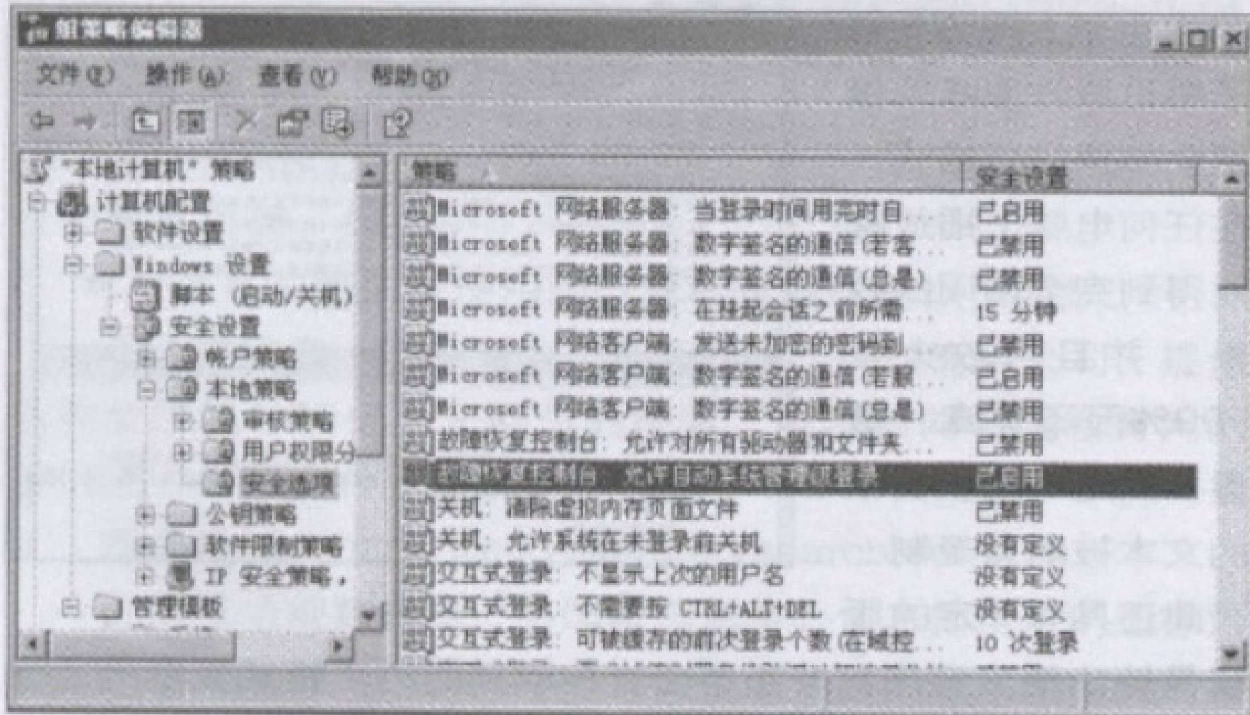


图1

二、如何自动登录"故障恢复控制台"？

用过故障恢复控制台的用户都知道，启动故障恢复控制台时，还必须像登录Windows一样输入用户名和密码。一般情况下我们都是待系统崩溃后才使用故障恢复控制台的，为了进入故障恢复控制台方便，何不让故障恢复控制台自动登录呢？

点击"开始"→"运行"，在运行对话框中键入"GPEDIT.MSC"，回车后打开组策略编辑器。依次展开如下选项："本地计算机策略"→"计算机配置"→"Windows设置"→"安全设置"→"本地策略"→"安全选项"，如图1所示。在右侧的窗格中选择"故障恢复控制台：允许自动系统管理级登录"，双击，在弹出的属性对话框中，选择"已启用"单选按钮，点"确定"并退出组策略编辑器即可。

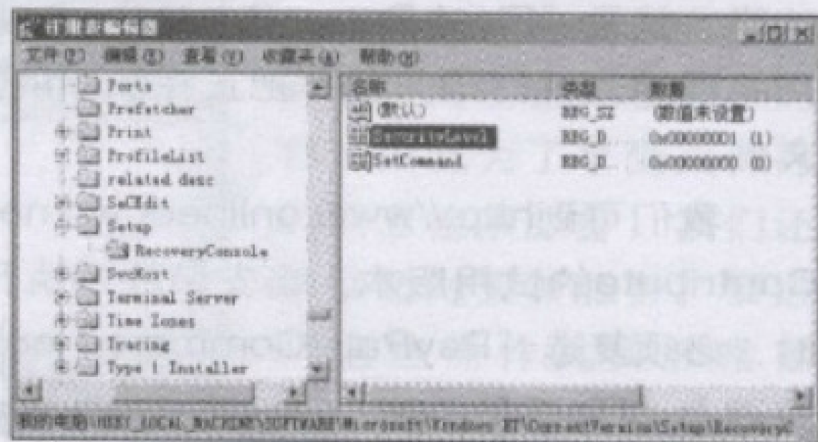


图2

另外，通过修改注册表也能达到同样的效果。进入注册表编辑器，依次展开[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Setup\RecoveryConsole]，在右侧的窗格中找到名为"SecurityLevel"的DWORD值，双击，在弹出的编辑窗口中

将其数值数据设置为1即可，如图2所示。

三、怎样卸载“故障恢复控制台”？

当你安装了故障恢复控制台之后，因各种各样的原因，你可能需要卸载故障恢复控制台。这时你会发现请神容易送神难，要卸载故障恢复控制台还真不是一件容易的事。没有卸载程序，在控制面板中的“添加/删除程序”对话框中也找不到其踪影。怎么办？

首先，启动资源管理器，定位到安装了故障恢复控制台的硬盘驱动器。依次点击菜单栏的“工具”→“文件夹选项”，在弹出的文件夹选项对话框中点选“查看”选项卡。选中“显示所有文件和文件夹”选项，清除“隐藏受保护的操作系统文件”复选框，然后单击“确定”，系统的隐藏文件就都显示出来了。

其次，删除“Cmdcons”文件夹和“Cmldr”文件。

```
boot.ini - 记事本
[boot loader]
timeout=30
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(4)\WINDOWS
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(4)\WINDOWS="Windows Server 2003, Enterprise" /fastdetect
c:\WINDOWS="Windows 98"
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(2)\WINNT="Windows Server 2000" /Fastdetect
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(3)\WINDOWS="Windows Server XP" /Fastdetect
C:\CMDCONS\BOOTSECT.DAT="Microsoft Windows Recovery Console" /cmdcons
```

图3

接着，定位到C盘的根目录下，找到“Boot.ini”文件，在其上点右键，选择右键菜单中的“属性”，清除“只读”复选框，用记事本程序打开Boot.ini文件，删除故障恢复控制台选项。该选项类似以下形式：

C:\cmdcons\bootsect.dat="Microsoft Windows Recovery Console" /cmdcons，如图3所示。保存后关闭文件，并将其设置为“只读”属性。至此，我们已将故障恢复控制台又“请”出了硬盘。

四、让故障恢复控制台不再受限制

出于安全考虑，在故障恢复控制台环境下操作会有许多限制，如只能访问根文件夹、Windows系统文件夹、可移动存储介质（例如闪盘、光驱或软驱），而且在控制台环境下，只能把文件从可移动存储介质向硬盘复制，而不能把硬盘上的文件复制到软盘或闪盘等可移动介质上。如果试图获取对其他文件夹的访问，将收到“访问遭到拒绝”的错误消息，这样就给我们的维护工作带来很大不便。通过下列方法你可打破这些限制，给故障恢复控制台更多的自由。

方法1：组策略法

1.点击“开始”→“运行”，在运行对话框中键入“GPEDIT.MSC”，回车后打开组策略编辑器。

2.依次展开“本地计算机策略”→“计算机配置”→“Windows设置”→“安全设置”→“本地策略”→“安全选项”，然后在右侧窗格找到“故障恢复控制台：允许对所有驱动器和文件夹进行软盘复制和访问”这个策略（如图4），双击，在弹出的属性窗口中选择“已启用”，点“确定”按钮，并关闭组策略编辑器即可。

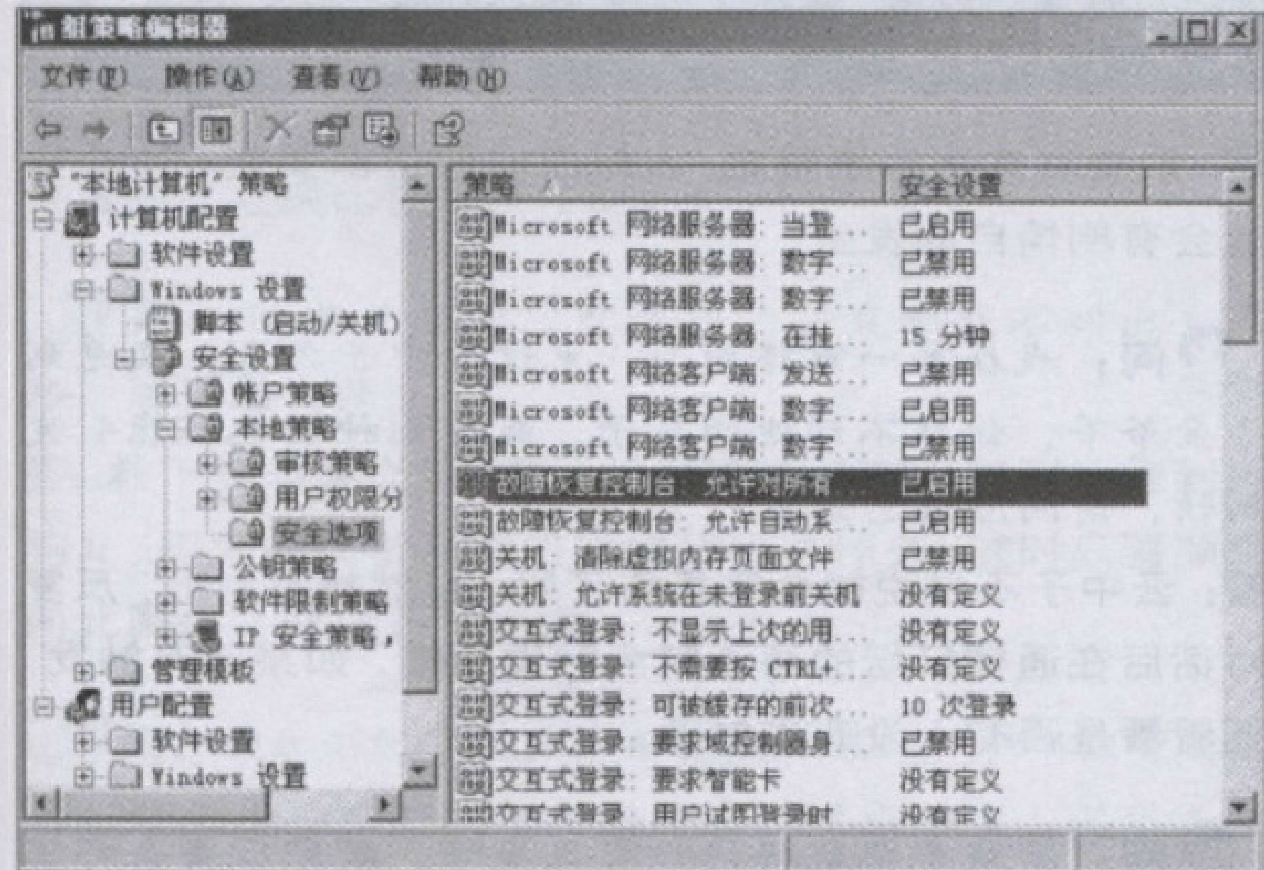


图4

方法2：注册表法

1.点击“开始”→“运行”，在运行对话框中键入“Regedit”，回车后打开注册表编辑器。

2.依次展开如下分支[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Setup\RecoveryConsole]，在右侧的窗格中新建一个名为“SetCommand”的DWORD值，将其数值数据设置为“1”，如图5所示，点“确定”按钮并关闭注册表编辑器。

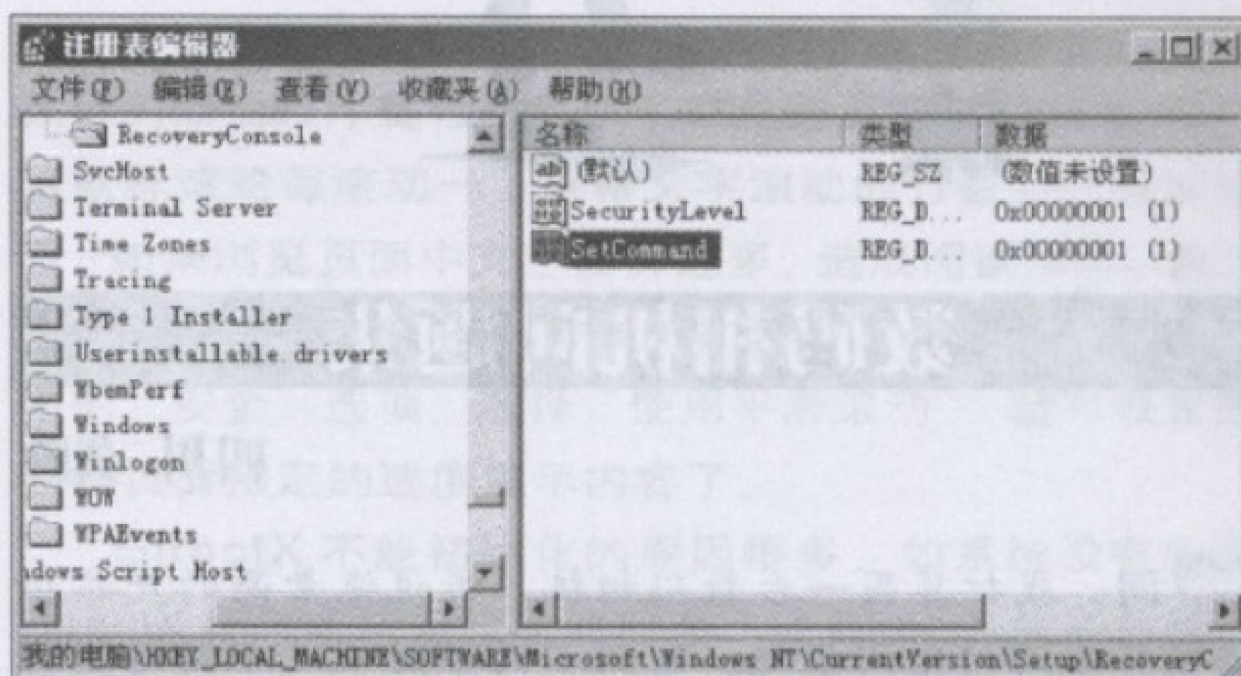


图5

方法3：利用环境变量解除限制

通过方法1或方法2的策略设置，虽然我们已取消了系统对所有驱动器和文件夹进行软盘复制和访问的限制，但恢复控制台仍然不能随心所欲地进入任何目录进行文件操作，还必须正确设置环境变量。在确保按方法1或方法2进行系统策略设置的基础上，进入故障恢复控制台，然后在命令提示符下键入以下命令：

Set AllowAllPaths=TRUE 允许访问所有文件和目录；

Set AllowWildCards=TRUE 允许在命令行中使用通配符；

Set AllowRemovableMedia=TRUE 允许将文件复制到可移动存储介质中；

Set NoCopyPrompt=TRUE 覆盖现有文件时不显示提示；

好了，现在你在故障恢复控制台下已有足够的自由了。需要说明的是，通过SET命令设置的环境变量只对当前的故障恢复控制台有效，下次重新引导使用故障恢复控制台时，必须重新利用SET命令设置环境变量。另外，上面的命令不需一次性全部输入，可根据自己的实际需要输入相关的命令即可。SET命令的用法和当前所有的环境变量用户可在命令提示符后键入SET来获得。P

一句话技巧

如今用QQ聊天的人很多，有了摄像头自然给聊天带来很大方便，但挂在QQ昵称后面的摄像头标志简直是在向全世界宣布你安装了摄像头一样，总要找出一万个理由不和对方视频聊天确实很辛苦，不过如果你使用的是QQ2004，问题就解决了。选“菜单”→“系统设置”，在“本地安全”选项中将“不要把我列在在线视频用户的列表中”选中，你的麻烦就解除了。通过这个事例，我们应该意识到，日常使用的软件，尽量升级到最新版本，会给我们的使用带来很方便！

广西 刘菲

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图 宋洋

数码相机问题集

四川 龚胜

问：我打算买一台数码相机，听说像素高的产品拍摄图片占用的空间很大，请问不同分辨率及不同类型的照片文件大小是怎么确定的？比如一张800万像素的图片，其文件大小究竟有多大呢？

答：这要根据不同的图片保存类型进行具体分析。800万像素的图片，如果保存类型为TIFF，并且RGB色频均为8Bits记录（24bits全彩图像），那么文件的大小就为3264 × 2448 × 8 × 3 / 8=23970816Bytes=24MB。如果保存类型为RAW，并且RGB色频是用14Bits进行记录，那么文件的大小为3264 × 2448 × 14 / 8=13982976Bytes=14MB。也就是说在质量完全相同的情况下，一幅图片保存为RAW格式可比TIFF格式占用的空间节省大约40%，是高品质拍摄的首选保存格式。对于JPG格式的图片文件来说，根据不同的压缩率（品质质量），其大小在相应TIFF文档的1/8～1/32不等。

问：请问将数码相机中的照片下载到计算机中有哪几种方式？我是否能将数码相机作为可移动磁盘使用？

答：在USB成为计算机系统的标准接口之前，非专业数码相机多采用串口传输，使用专门的软件将拍摄的照片从数码相机下载到计算机硬盘，例如奥林巴斯使用Camedia Master、尼康使用Nikon View等。这种方式一般只允许从数码相机的存储卡下载数据到计算机系统，不允许将数据从计算机系统写入到数码相机内的存储卡上。这样做数据比较安全，但串口通信速度极慢，而且专用软件只读取图像数据，限制了存储卡的用途。一般对于这种数码相机推荐使用USB接口的读卡器下载照片，对于使用笔记本电脑的用户，也可使用PCMCIA转接卡。

目前几乎所有数码相机都支持USB接口和USB存储协议，也就是说和计算机连接后将直接被识别为“可移动磁盘”。完全能胜任移动存储的需求，特别是袖珍型数码相机，携带起来也方便，再配置一张大容量存储卡，完全可作为移动存储器用。

问：为保护数码相机，我买了一个USB读卡器来下载照片，请问用读卡器读取数码照片时，应注意哪些问题？

答：首先不要用计算机轻易对存储卡进行格式化，大多数数码相机只能识别FAT16格式的存储卡，若格式化为其他格式就会出现数码相机不能识别经计算机格式化后的存储卡的现象，尤其是格式独特或格式化时写入密码的SM卡、记忆棒及SD卡，通过计算机格式化后有可能会破坏存储卡的默认数据结构，导致数码相机无法识别该存储卡，或容量减少。

另外，当计算机系统把读卡器看作一个移动磁盘后，读写操作都通过内存缓冲区进行，这样，软件所显示的进度是指缓冲区中的操作进度。如果看到进度提示读写完毕而拔出存储卡或切断连接，数据将可能是不完整的，过早拔卡或断开连接轻则数据丢失，重则存储卡数据结构紊

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《真·封神演义》问题集

问：我在经过血洗昆仑山的剧情之后，主角现在有50多级，可新加入的龙吉却不到20级。请问大家有什么方法可让龙吉等人快速提升等级？

答：有一个方法你可试一下，把龙吉切换成队长，刃心装备一把比较差的武器或者干脆战斗一开始就让他原地驻守，然后让龙吉使用法术杀敌（我建议用木系的法术，作用很明显），尽量把战斗时间拖长，这样龙吉的等级才能慢慢升起来。其实很多游戏都是这样玩的，不过战斗中要注意补血。

问：本人目前玩到轩辕遗迹处，我整个地方都绕过了，就是没出现申公豹，这是怎么回事呢？要怎样处理？

答：沿着有文字的墙壁走，大概左右两边都要走一次之后就会有剧情自动发生。

问：我在第一章终南山，见过云中子之后，又见到了金爷爷，但找不到他的孙子，我走到神坛也不能引发剧情，请问应该怎么做？

答：云中子不是说被金霞抓走了吗，当然找不到啦，反复对话后在通往祭坛的桥边就会触发剧情。如果没有触发，要看看是否有人没有去对话。

问：游戏中要敲碎的钟有几座呀，敲完后要去哪里

乱，其他数据也受损，甚至有可能造成存储卡报废。因此一定要关机或停止设备使用后再拔掉存储卡。

问：我想请问一下目前数码相机的图像色彩调整功能主要有哪些？

答：一般相机会提供一些预设的色彩矩阵和用户自定义设置的色彩矩阵，较专业的相机用户还可设置色彩空间(sRGB、Adobe RGB)、色彩饱和度和色调，以及白平衡矫正功能，这是一种数码色彩滤镜，可精细地调整图像的白平衡设置。

在数码相机的图像色彩调整功能中是否具有“Adobe RGB”色彩模式的选项（DCF 2.0和Exif 2.21标准），将意味着相机是否可采用用户自定义的色彩域，这也体现出相机在色彩管理方面的专业性。此外，有些相机还支持所谓3D RGB白平衡调整——它是一种特殊的白平衡方式，CCD传感器通过对R（红）、G（绿）、B（蓝）三色的测光，能检测出被摄物的色调，以便能自动检测出更准确的白平衡。

读者 水墨闲人问：我的电脑IE只能看网页，不能“另存为”，更不能下载任何软件，怎么办？

答：出现这种问题，我建议你首先查看一下Windows任务栏中是不是存在诸如美萍安全软件之类的程序，这类程序往往应用在网吧等公共场所，避免一些有害程序被直接下载到电脑中使用，将其卸载以后一般都可恢复下载功能。此外，诸如Nettransport在用户点击下载程序时后台会自动收入并下载，这些动作在浏览器中都不会有所体现，你可看看是不是这个问题。

如果没有应用程序干扰的话，你看看是不是Internet Explorer的安全设定出了问题。你可打开一个浏览器窗口，然后选择“工具”菜单下的“Internet选项”，接下来再查看其中的“安全”选项，将一些被人为修改的选项还原为“默认级别”，因为其中有一项是关于下载许可选项的，默认模式下是“启用”，如果设定为“禁用”就只能浏览网页而不能下载网页和程序了。

如果问题还没有解决，我建议你重新安装或升级Internet Explorer试试。此外，及时查杀一下病毒也有可能解决问题。

湖南　苏旅

读者 SSSY问：我的机子在**浏览网页时是一格一格地往下翻的，**这是怎么回事啊？此外，我启动“魔兽”时总是说DirectX不能初始化！怎么解决啊？

答：使用浏览器在浏览网页时一格格的运动是正常的，特别是使用了滚轮鼠标操作以后更是如此，一些滚轮鼠标的驱动程序属性中提供了滚轮翻页的属性设置，可设置鼠标滚轮每滚动一下屏幕文字滚动的行数。你可试试看。如果浏览页面中文字图片过多，造成阅读障碍。你可选择“工具”菜单下的“Internet选项”，接下来再查看其中的“安全”选项，选择“使用平滑滚动”，就可设置是否按页面预定的速度显示内容了。

DirectX不能初始化的原因很多，如系统没有安装DirectX程序或指定版本的程序，或DirectX的部分程序被破坏，都会导致“不能完成DirectX初始化”提示出现。此外，当有系统其他程序正在利用DirectX时，如果再开启一些3D游戏，也可能出现这种提示。你还可试着更新一下显示卡的驱动程序，同时注意一下声卡、网卡等设备是否正确安装。

湖南　苏旅

读者 郑兵问：我的光驱盘符夹在两个硬盘分区之间，怎么把光驱放到硬盘之后？

答：关于多硬盘、多光驱（包括刻录机）同时安装时盘符顺序问题，以前本刊多有介绍，可参看，下面只是大概讲讲。

你可试着把光驱和硬盘的主、从接口重新设置一下。此外你也可在Windows里面直接修改光盘盘符。步骤是用鼠标在Windows“控制面板”中点击“系统属性”，然

呢，据说还要找一个瞎眼的人破阵，破什么阵呀？也没有发现瞎子呀。

答：有7座，敲碎这7座钟后，城东北出现瘟遑阵，这时可去城里找瞎眼的杨任去破阵就可以了。杨任是不会移动位置的，应该比较好找才对。

问：汜水关救黄飞虎之后，一直都找不到出去的路，这可怎么办？

答：救下黄飞虎之后，要去城外西北角哑婆婆附近找到小狗儿，得知敌兵曾在城门口埋伏了些什么，这时只要顺路向北厮杀，剧情即可继续。

问：我玩到汜水关，快要进城时遇到一个叫做黄飞虎的，帮他清掉那些追他的士兵后，就成功进入汜水关内了，而任务选项写着要我去找吴谦，这个人在哪里呀？

答：在城门外碰到的应该是黄飞彪吧，得到令牌后到城内左上方找一个老婆婆，正常的话一靠近就有剧情了。

问：我无法进入商朝陵寝，目前已打完纣王了，经过了释放妖狐的剧情，到酒池肉林背对殿门，可到入口处却还是每次都被弹出来无法进入，这是游戏的Bug吗（我没有修改过游戏）？

答：要先去解决蛋盆事件。摘星楼杀完纣王后，走到摘星楼左手边会有事件……不过似乎有时会出现无法进入入口的情况，这时可反复读档试试。

问：我听说一开始在昆仑山修炼法术时，走到那些师父的附近不是都会触发修炼的剧情吗，这时有一个Bug，可把一些师父杀死，可升级还可得到一些宝物，是这样的吗？

后选择"设备管理器",再找到其中的"光驱"选项,在已存在的光驱属性里查看或修改光驱盘符。如果你使用的是Windows 2000/XP/2003,也可在"控制面板"中点击"管理工具"的"计算机管理",然后再选择"存储"项目中的"磁盘管理",修改磁盘盘符属性即可。

湖南　苏旅

读者　大黑山问: 由于硬盘有问题,需要转移大量数据资料到其他分区,但直接复制粘贴老是失败,**有没有一个好的转移工具,能让我又快又成功地转移这些文件**?谢谢!

答: 首先你要确认一下所备份的文件体积是多大,目标盘是否有足够的容量可供放置这些文件,否则很容易出现粘贴失败的提示。此外,建议在备份文件之前先用Scandisk等磁盘修复软件对目标盘进行检测,以保证数据安全。

在复制工具的使用上,除了传统的鼠标复制粘贴以外,你可考虑使用一些专业的备份工具,如123BACKUP、BAKSTAR等。此外,Nero、WinRAR等工具软件也具有一定的文件备份功能,速度很快而且还比较安全,可指定任意目录文件夹和分区上的资料备份。如果备份的资料比较分散,还可考虑使用诸如Total Commander之类的快速文件管理系统,它们采用左右视窗设计,可快速地在不同分区不同文件夹中复制粘贴文件,使用起来很方便,你也可试着用一下。

湖南　苏旅

读者　菊花飘香问: 我的**主板**是694X芯片组的,DMA66设计,能否支持现在的120GB的IDE接口**硬盘**啊?

答: 看主板是否支持大硬盘,关键在于主板的BIOS版本支持能力上,其他因素不是很重要,跟芯片组类型和UDMA的数值基本无关。当然UDMA支持的数字越大,硬盘的使用性能可能就会越好。你可查看一下你的主板BIOS是否可升级到最新版本(一般在主板厂商的网站和诸如www.mydrivers.com网站下载)。如果实在不行,你还可考虑使用DiskManager这样的大硬盘分区及管理软件。目前常见的DM有Disk Manager 2000和DM v9.55这两种版本,前者在Windows下使用而后者在DOS下使用。它们可在主板BIOS不支持大硬盘的限制下,利用软件支持30GB或更大容量的硬盘,但安装时需要把程序解压到一张软盘上然后用它启动电脑后方可执行,你可试试。

湖南　苏旅

读者　方军问: 请问WMA文件播放时要**上网注册许可证**怎么办?如何能不上网就可播放?此外为什么我的USB 2.0移动硬盘盒不能在USB 1.1的主板上使用?

答: WMA音频格式文件为了防止音乐非法复制,设定了许可证播放限制,如果用户要正常使用被加密的音乐文件,必须向音乐版权所有人或代理机构申请相关许可证(即自动联网校验),否则是无法正常播放该WMA文件的。你所下载的WMA文件很可能就是属于加密类型的文件,所以不能直接播放。

USB 2.0硬盘盒一般情况下是可通过连接USB 1.1版本的接口使用的,只是连接速度不尽人意。如果出现不能识别的问题,则需要注意所插入的接口是否工作正常。此外要注意移动硬盘的使用功耗是多少,许多新型号的笔记本移动硬盘的工作电流都大于600mA,但一般的USB 1.1接口最多支持500mA的设备,超过这一限制的USB设备将无法正常识别及工作。解决的办法是将硬盘接入USB 2.0接口即可。对于USB 1.1接口,如果移动硬盘盒有电源接口,那么可外接电源线来供电使用。此外,可试着使用特制的一转二USB连线,将其一头接入移动硬盘盒,另外一头的两个USB插头都同时插入主板上的两个USB接口,看看这样能不能解决问题?现在一块USB 2.0接口卡的价格多在50块钱左右,其中采用NEC芯片组的在兼容性方面好于ALI、VIA芯片组的,但价格也要高出一些。

湖南　苏旅

答: 此处确实有Bug可利用,这时主角只要买一把弓箭,在触发剧情的范围之外用必杀技时,用鼠标按住点要打的人物身上,之后就可放开鼠标看着那些师父被弓箭射到死为止,不过也不是每个师父都灵,要有障碍物才行,打这些老师会有经验值还有宝物,就我目前的试验来看,打死这些师父并不会影响剧情的发展,似乎还可取档反复打。

《塞伯利亚之谜2》问题集

问: 我拿不到Yangala-Cola Powder,发现是因为我没拿Cola Powder,于是就从城墙跑回实验室,但到了实验室水槽边,按那个瓶子却显示"I don't need that",我要怎样才拿到啊?

答: 你是不是没有去图书馆看书?要先去图书馆把Yangala-Cola的书看过一遍,知道这东西的功用之后,再去试试看吧。

问: Anna Voralberg的工厂有一个机器人叫OSCER,我要如何组装它?请大家帮忙。

答: 进入人偶状搬运机前面的小门,拉动里面的转轴,放下吊着的机器人OSCER,和它谈话得到OSCER卡片,下面的任务是给他做一双脚。上厂房二楼,打开办公室的门。调查书架,拿起上面的一本书,书架中间的部分翻转了,出现一个八音盒。拿到八音盒的滚轴。调查书桌,有列车的设计图,还有信件。上厂房三楼,用机器人OSCER给的卡开机器,把右下的小拉杆拉下,红灯亮,左边的大拉杆是用来选择木材的。确定后拉右边的大拉杆进行工作,到流水线的尽头取做好的脚给OSCER。做错了还要回来重新做,正确的材质是金色的木头。

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表背面。

《大众软件》2004上半年文章索引

（01～12期）

（注：文章名字前面的数字依次为期数和页码。每期的新闻广场、品合通讯、问题交流以及读编往来、TOP TEN等五个栏目内容未列入。）

上半本

新品初评



“游戏娃娃”是大软新推出的游戏体验组合。一件新事物的产生，必将引起波澜。但是，我们应该肯定的是，大软从“墨守常规”中走了出来，并踏出了坚实的一步。这是值得我们去全力拥护的。因为如果一个企业仅仅回味着往日的成功，而不是放眼于未来，不去创新，那它只会渐渐衰老，直至消亡。“游戏娃娃”是贴近我们的生活的，她们就是从普通人中选拔出来的，与读者不会有隔膜。而且她们都十分热爱游戏，这是最重要的。相信她们可以以一颗平常人的心写出不同以往的游戏报导。我们期待着，我们支持着。

■快评手 风在尽头

请你快评：针对13期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

专栏评述

实用软件

@办公室的故事

@幻彩多媒体

硬件评析

游戏剧场

下半本

专题企划

前线地带

锋利的盾

攻城略地

在线争锋

@混沌冒险

专题企划
前线地带
锋利的盾
攻城略地
在线争锋
游园惊梦
龙门茶社
有字天书

@极限竞技

游园惊梦

龙门茶社

有宇天书

@乾坤一技

@补丁铺

@秘技屋

游戏小说的杂七杂八

■本刊编辑部 林晓

最近有读者批评我变懒了，“游戏剧场”栏目原来的编者按不但大大缩水，而且竟然消失了好几期。其实主要是版面不够，塞不下正文以外多余的字。可领导说——读者就是上帝，读者的意见永远是对的。所以我赶紧诚惶诚恐地来写编者按。结果写多了，变成这么一篇杂七杂八的文字。亲爱的读者，你可别投诉我啊！

对了，一直在和出版单位洽谈的“游戏剧场”精华本终于有出版的可能了，喜欢“游戏剧场”的朋友们可一定不要错过啊。精华本除了有你们喜欢的游戏小说，还有你们喜欢的编辑撰写的背景介绍以及漂亮的插图呢！这不是广告，是林晓我送给喜欢“游戏剧场”朋友们的礼物……

发件人：小 翼
发送时间：2004年5月27日21:28
收件人：linxiao@popsoft.com.cn
主题：您好！我想问一下投稿的方法和一些条件
我写了一篇游戏的小说，想向你们游戏剧场投稿。可这是我第一次投稿，有许多关于投稿的方法和条件我都还不清楚，所以写这封信特向您请教！

经常收到这样的来信，作者关心的问题还有：游戏剧场的投稿字数是否有限制？稿费是多少？可否用假名？

我较少回忆往事，不过，每每看到“这是我第一次投稿，林晓姐姐要照顾”，还是会忍不住想起我第一次投稿的情景。那时我是用正楷将文字一丝不苟誊清在400字一页的稿纸上，然后恭恭敬敬放进信封里寄出去。结果，稿件如石沉大海杳无音讯。后来我在投稿的杂志版权页上见到“来稿如果3个月内没有回复，请自行处理”的说明，就把不回信这件事丢开了。大概4年后，我的文章在这家杂志上发表了。过了5年，我俨然是该杂志的资深作者了。

所以，我常常给那些“第一次投稿”的朋友回信说，投稿是不能因为“第一次”就照顾的。“第一次”说明不了现在稿件的好坏，更说明不了作者以后的稿件质量。不必要太在意是第几次投稿，唯一应该和必须在意的是稿件的质量。

在投稿前，请你一定要想好，你的稿件有没有竞争力，能否让编辑从成堆的来稿中一眼就看中。如果没有这个信心，那就别投吧。有朝一日，等你的文章质量出类拔萃，也许约你稿件的杂志编辑会在门口排长队呢。

你会说，那也得有第一次啊！第一次我就成功了那不是更好。那我就来告诉你，第一次给“游戏剧场”投稿要注意些什么吧。

首先，小说的字数不能少于3000字，也不能多于18000字；特别好的稿子可适当放宽字数限制，但不会放得太宽。没法子，“游戏剧场”不是游戏小说杂志，只有那么金贵的几个版面，所以小说太短了撑不起版面，太长了又连载不了那么多期。总不能让大家一年就看一篇文章吧，那样的话就太残忍了。

这个字数的小说属于短篇和微型小说的范畴。兵家有一分短一分险之说，小说越短，要求也就越高。这就好像要在米粒上刻《红楼梦》不容易出成果一样，要在那么短的范围之内谋篇布局，把一件事情讲得圆满无缺且极富文学艺术性，很不容易。所以我们给的稿酬很高，就是为了征到质量上乘的稿子。我曾经在今年01期的剧场里说过：“游戏剧场”接受的游戏小说，必须以某个游戏作为故事背景或者主题线索（游戏可以虚构，但必须具有游戏的特质），具有可读性和趣味性。这是我选稿的大前提。

然后就是具体投稿。不管是电子文本还是手写稿件，都请在稿件结尾或者开头写明作者的真实姓名和联络方式。文字要清晰（尤其是手写的作者们请多注意）而顺畅（电子文稿的作者，请千万给文章分出段落），尽量不要有错别字。可以在稿件前附上创作心得，但请不要写“请林姐姐照顾”之类的话。作品当然可以使用笔名。

好了，把稿件用E-mail寄给我，电子文稿请使用附件格式，不要直接贴在E-mail里。我的E-mail地址在“游戏剧场”栏目的页眉上。手写稿件请誊写在400字一页的格子稿纸上，折叠好放在信封里寄给我。邮寄地址请查看杂志版权页。

然后，等我的回函吧。我会按照来稿质量决定能否在杂志上刊发。

游戏小说

以游戏的设定为背景或者线索的游戏小说，通过对人物、情节与环境的描述反映作者的理念。游戏小说作者在对游戏内涵和特点的深刻认知上，关注游戏的理念以及游戏给这个世界所带来的种种变化。游戏不仅仅只是娱乐，还是一种生活；反映这种生活，成为游戏小说越来越重要的使命。

与某作者的网上讨论节选

经常会和作者在网上讨论他的小说，说着说着，不免就会有些激烈言词。不过讨论是一件好事，可以阐明观点，没有讨论，很多东西就不能辨别清晰。节选某次讨论我的发言，也是为了引起大家的讨论。大家对游戏小说的种种意见和看法，都可以告诉我。我可以不同意你的观点，但我将赞扬你的态度。还要说一句，我本人的审稿尺度，正和我的口味荤素不挑一样，是极宽泛的。

以下选登的一段讨论，因为参与讨论的作者不希望透露自己的谈话细节，因此只有我的话了。这位作者认为生活化本身也可以是一种特点，他在小说里加入了很多当地生活的描写，就是为了让人觉得这是个现实中发生的故事，包括人物语言也尽量口语化，以表达CS玩家主要是女玩家对CS游戏的认识和感受。应该说，这篇小说的选材和创作方式都比较有新意，如果能够在思想性和艺术性上再深刻挖掘，应该不错。至于编辑是不是审稿只考虑个人品味，呵呵，一篇小说如果连编辑自己都不感动，他如何能够拿给读者看？

林晓

看完了你的小说。作为故事它可以，但是作为小说，就太生活化，太流水化，没有太多文艺性。小说是要高于生活的、经过提炼的，无论是情节还是语言。

……

文艺性所涉及的根本问题是：小说与故事的区别是什么。这是个很大的话题，这里就不展开了。你可以拿《故事会》与《十月》做对比，找一点感性认识。你在文字中加入生活的细节，语言口语化，这种有意识的创作没有错，但并不能由此就说明你的作品是好的小说。就具体这篇作品而言，你想要说明什么，或者说中心思想是什么？围绕这个中心你组织情节，人物、语言组织得怎么样，读者能否随着你的文字感同身受，产生共鸣，这些是我看稿子首先关注的。然后才是文章的语言。那么很遗憾，首先我就没有搞清楚你的主题是什么，更无从判断这样的主题对我们的读者有没有价值。

……

CS我玩得不好，射击类游戏我都玩得不好。不过办公室里有非常棒的CS牛人，如果关于CS我有什么不明白的地方，会找他问。即便是通俗小说，它也是小说。我一直强调"游戏小说"不是小众化的同仁作品，不能只是一个小圈子的人有共鸣，而要真正让玩过或没玩过这个游戏的人都能看得懂。也就是说无论写的是什么游戏，本质上是在写生活。你要写女CS玩家的感受，没有问题，但要用小说化的情节和语言痛快淋漓地表达出来，而且这种感受不应当是表象的，应当深入到一些本质的东西里去。

对事物本质的认识与每个人的世界观、人生观不无关系。我的意思是说，在一篇小说中我们希望看到的不仅仅有事物的表象，还有作者透过这个表象表达的对事物的认识。

就编辑者个人欣赏趣味而言，我喜欢语言干净利落，描写非第一人称视角，情节有张力和悬念，摆脱了仅仅个人恩怨情仇发泄情绪的文章。

给投稿作者的回信节选

某某：谢谢你的支持。具体什么地方不符合，我想我应该给你指出来。首先，游戏小说本身虽然建立在游戏基础之上，但不是游戏情节的简单复述或者游戏情节的书面化；它是以游戏做背景或者线索，强调对人物的塑造。你的小说太过于忠实游戏，仍然没有脱离同仁作品的范畴，我无法将它拿给所有大软的读者看，因为即便"魔兽"的玩家很多，它也仍然是一个小众群体。而我希望的游戏小说，是无论玩什么样的游戏，甚至不玩游戏的人都能看懂并喜欢的作品。林晓

某某：你的大作已经拜读。1万字的篇幅叙说这个故事，不够精炼。你要是能在第一段就抓住你的读者，然后再说别的那就好了。故事和小说最大的不同在于，故事要讲清楚来龙去脉，小说则是表明创作者的一种情绪。多读一些东西，或者对你的文笔有帮助。林晓

某某：认真拜读了你的作品，感觉作品里有些东西，比如说网络里的爱情谁会追究，对我有所触动。但从你的整个作品来看，显得还不是很成熟。散文的记录适合你自己阅读，但无法让大众接受。给大众读的应是成熟的作品，要求提炼与升华。"网恋，网游里的网恋，太多相似的故事，为什么我要读你的那个？"——这是大众的阅读心态。当你决定写一个东西投稿的时候，你实际上是选择了让大众作你的读者，那么，就要考虑到你的东西能不能为大众所接受。"我必须读你的那个，因为你独特，因为你升华了生活，因为你从不同中找到了相同，从相同中找到了不同"——这同样是大众的阅读心态。作为心情随笔，你的文字长了；作为小说，你的文字又过于散漫，不成章法。写作，那真是一件艰难的事情。林晓 P

下期游戏剧场内容预告

一个发生在CS1.1～1.3时代的故事，讲述一群将CS当作生活的年轻人。游戏给他们带来的不仅仅是快意屏幕，还有更复杂的感受。14期开始连载——《追逐黎明》，送给所有喜欢CS的玩家的小说！

武侠 ONLINE 我们的网游和别人不一样

《武侠Online》是单机的更是网络的，它有曲折动人、扑朔迷离的剧情，也有网游的帮会精神、可贵的网友同盟，让人乐此不疲的升级和道具系统，还有娱乐对战两不误的卡片对战系统。下面我们就来看几个与众不同的网络功能吧。

武林界的Mission impossible——网络任务系统

整个《武侠Online》的中心就是领取任务→完成任务→回复任务→得到奖励，玩家在这个流程下不断成长，从小虾米晋升为大侠客。但如果你要想完成这里所有的网络任务，那就是一个不可能完成的任务。





领取任务：领取任务的基地是侠客村的秘寨，游戏中的各个城镇、村落也分布有固定的任务发放人。网络任务的类型有送货、取物、护法、解谜等。

回复和取消任务：任务完成后到任意一个发放人那里去回复，就会取得相应的报酬。如果不愿意完成已领取的任务，或者完成不了，也可到任意发放人那里取消。

任务奖励：完成任务的奖励包括武侠币、卡片、技能书、虚拟道具、积分。武侠币是《武侠Online》的虚拟货币；卡片是进行卡片对战用的，另外还有一个作用就是组合技能；技能书是用来学习技能的；虚拟装备可更换在武侠替身娃娃身上，也可穿在游戏中的主角身上以便提高战斗力。

练就天下第一、穿上华丽外衣——武侠娃娃升级系统

游戏注册时会根据性别供玩家选择6种功体的武侠娃娃形象，包括烈、旋、震、凝、天、魔。选择好的替身娃娃功体不能更换，但着装可更换，包括衣、手、足、饰、武器。

武侠娃娃一共分99级，等级越高，升级所需要的积分也越多，但随着等级的提升，可领取的任务难度也逐渐提升，可获得的积分也逐渐增多。

千里传音跋山涉水无法挡——聊天交友系统

千里传音：无论处于游戏的任何地方，只要在线，就可使用千里传音功能与好友聊天。它支持添加好友、删除好友等常用功能。

茶馆聊天：在侠客村和柳儿姑娘对话，她就会带玩家进入茶馆，这里云集了武侠各个服务器上的玩家。

另外，在集市、卡片对战大厅、帮会大堂都可聊天，结识更多趣味相投的好友。

自豪，因为我有大侠的身份证——名帖系统

"哇，哈哈"我终于圆满啦，看着手中象征着身份和地位的名帖，心中的狂喜无法掩饰，今后我不再是一个被人看不起的小菜鸟了(热泪盈眶中)。其实名帖就相当于现在的名片。在游戏的系统菜单中可进行名帖的管理，上面记录了玩家在游戏中的基本资料。

名帖的内容包括武侠娃娃形象、爵位、称号、武侠娃娃等级、所属帮会、头衔、积分、功体、战绩、排行、荣誉以及个人签名。

使用武侠币可定制名帖，可更换替身娃娃背景、名帖皮肤、更换名帖中显示的项目，从而达到不同的名帖效果。定制不同等级的名帖需要的武侠币不同，定制的张数越多需要的武侠币也越多，定制名帖就相当于印名片。

只要贴张"海报"，一切轻松搞定——交易系统

官方商店：由侠客村的小红姑娘管理。







张榜交易：有些好的物品对于官方商店来说并没有特别之处，所以更加适合玩家之间相互交易。在《武侠Online》中我们只要张榜公告自己有宝物出售，同时将想要卖出的物品交给商店里的吴掌柜，填入想卖的价钱就可以了。卖出后武侠币就自动转到个人账户上了。它最大的好处就是不用玩家自己在线就可和其他玩家交易。

集市摆摊：集市挨着茶馆，和侠客村的柳儿姑娘对话，进入集市，选择一个房间就可摆摊了，摆摊的费用是100武侠币。同样是列出想卖的物品和价钱，等别人来购买，但需要在线，好处是可实时和买家商量价钱。

由于很多网络游戏都有自己的帮派系统，所以这里不再详细介绍了，还等什么呢，马上进入《武侠Online》的精彩世界吧！

神話



屹立在南海岸的神话——神话新版赏析

美丽的艾迪亚港口
是一个起点
睁开眼睛 看见了天堂之路
在雄伟的南海岸边
屹立着一个装载了梦想的
神话……

点开游戏，选择服务器，一艘船从海中驶来……

海天一色，满载着梦想的船以不同寻常的方式飞翔着，旗帜随风飘扬。亮丽的画面使人心神振奋。在登录之后，进行游戏前，一幅精美的图画把南海岸宁静的美丽展现得淋漓尽致。朦胧的月色，明亮的街灯，仔细听，还有夏蝉的歌唱声。

准备好了吗？那就带着雄心和柔情，踏入神话新版，去体验一下新鲜的刺激吧！

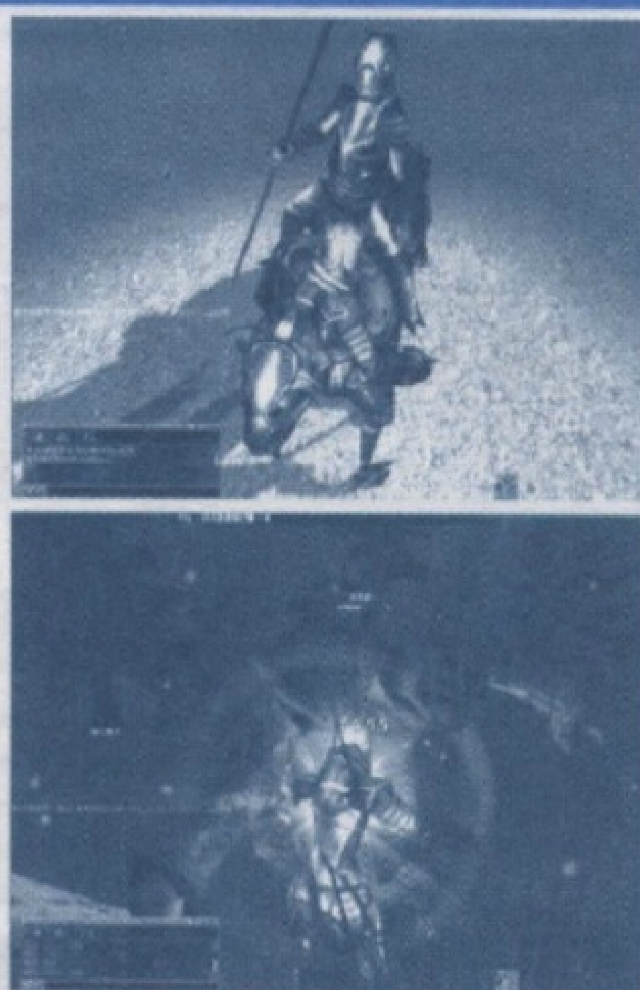
视觉的效果永远是人印象最深刻的。较之老版而言，新版的画面亮丽了许多，鲜亮的色彩，真实而细腻的表现，使得游戏在画面方面更加贴近玩家的心意。在游戏的画面设置上还增加了分辨率的调节。如此的改变，使得《神话》的画面在网游界开创了一个神话，即使对显卡要求非常高的A3也不能与之相提并论。尤其在远景的处理上，《神话》中的云层效果十分真实，还有云层飘动的感觉，而且在一天不同的时段云层的效果也不一样。不仅月亮和云层，就连远处的建筑物也依稀可辨轮廓，而且越接近建筑物越是能体会到一路渐变的显示效果，非常真实！

其次是听觉。在城市中，有配合场景的音乐出现，当你睁开眼看着这座城市时，耳边还有美妙的音乐慢慢地响起，那种柔和的感觉，叫你如何拒绝呢？每座城市都是不同的，每座城市都和人一样是有生命的，作为一个玩家你能拒绝这样的奇妙之旅吗？

细节，永远是最打动人心的！

在新版中，我被这样一个人性化的细节打动了：当人物HP减少到一定程度时，画面变得灰暗，HP再减少，画面就模糊起来。如果出现了这样的情况，赶快补HP吧，再少下去，就直接躺下了。这样的细节使得游戏更加真实，更加具有感染力。

在跑动上，游戏也有细节的调整。这个调整对魔法师来说非常有利。当鼠标按住右键跑动时，如果点到了怪物就会释放魔法。不会再出现跑到怪物面前又跑回来打怪的情况了。这样的一个小调整，对于法师来说操作容易了许多，可以说"神话成熟了"！



还有一个让新手十分贴心的细节调整，那就是当玩家到了10级转职时，可在NPC那里点一个和职业有关的任务，得到初级的衣服和武器。对于新人来说，这真是一件最好的礼物！因为大部分新人是没有钱买得起新衣服和称手武器的。

任务，可以说是游戏的一个指南针。当新人不知道应该做什么和打什么怪时，不妨去和绿色名字的任务NPC对话，接到适合的任务之后，可尽力去做。钱和经验是一个重要的因素，更重要的是适当的任务能帮助你知道自己在这个游戏世界中的位置。游戏不会给你超越能力的任务，尽力去完成自己的使命吧。

我们在《神话》中游戏着，测试着，也等待着。我们等待着"纸人现象"的解决，等待着新地图的开放，等待着新任务的考验……

新版给我们带来了什么？

带来了期望的一切！技术的成熟使得Bug得到了解决。并且新版本开放了许多新的地图。洞窟、失落的城市、遗迹、妖魔森林，这些新的地图想来必然有着属于自己的故事。在这些陌生的地图内有些什么？这个谜样的世界，等待着勇者的探索和征服。

而NPC又将交付什么样的任务给我们呢？新版中开放了很多的新任务，从多个低级别的任务到高级别任务（已开放了35～89级的任务），更多的挑战在等待着我们。

海浪一个接一个地拍打着海岸线，艾港的夜空上缀满点点繁星，精心设计的细节能让你的冲天豪气和万种柔情同时在《神话》中得到诠释。

中国·北京国际设计博览会

CHINA 2004 BEIJING INTERNATIONAL DESIGN EXPOSITION OF CHINA

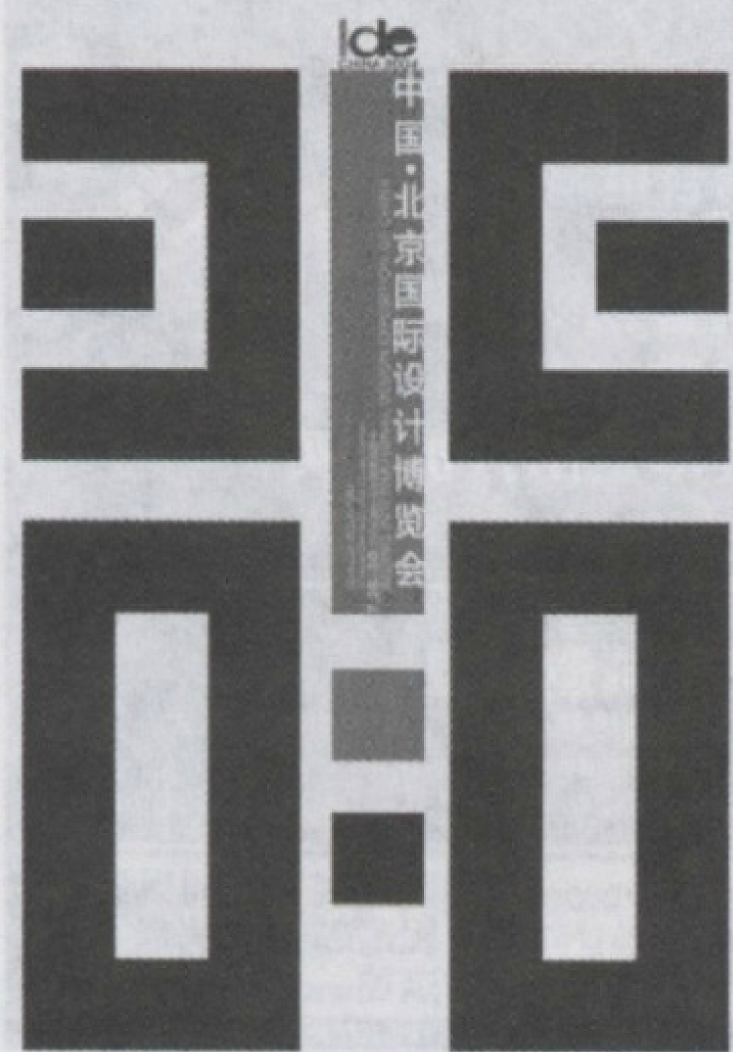




经中华人民共和国商务部批准，以中国包装技术协会为指导，中国包装技术协会设计委员会主办，北京友好友邦文化交流中心等单位承办的2004中国·北京国际设计博览会（简称CIDE2004）将于2004年7月26日至30日在北京中国国际贸易中心隆重举行，这将是设计行业多种表现流派与生产商众多的创新需求、投资交易的互动平台。

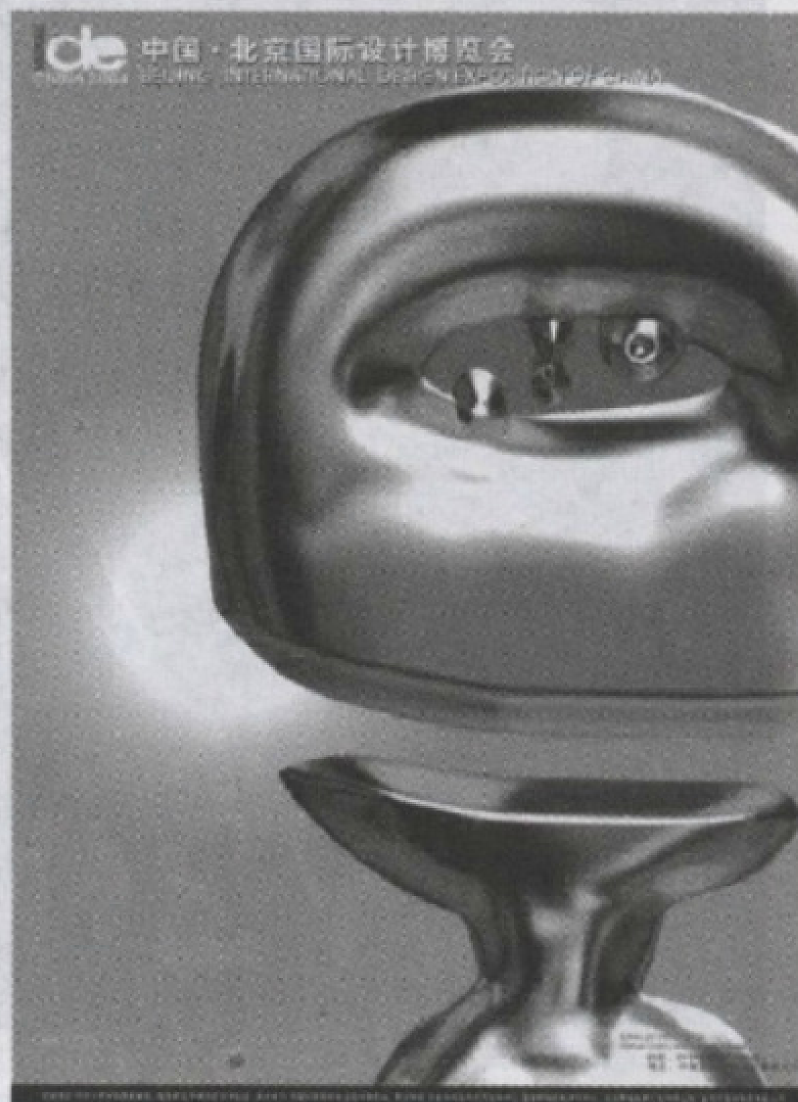
展现设计经济，蕴涵无限商机

北京国际设计博览会举办已有3届，其规模化及专业性成为中国乃至亚太地区具有影响力的设计盛会。直至目前，展会已吸引来自国内外富有创新性、竞争力的专业设计团体（德国ARCHIVE最新作品、日韩设计行业协会、香港设计中心、港澳台设计师协会等）、设计公司（清华美院神笔形象设计中心、辉视澳美广告、朗景工程、楚星国际、正邦文化、苏州绿野、晏钧设计、深圳兰韵、创龙等）、广告公司（梅高中国、杰威、华与华、沐古顾问等）、设计用品、展示公司、设计材料供应商（协贸纸业、兴泰行、宗日纸业、杰奥佳美）、专业生产企业、包装行业、出版（包装与设计、艺术与设计、数码艺术、德国ARCHIVE、龙之媒、竞成贸易行）、印刷业、软件商等以及中国高等艺术设计院校（清华美院、中央美院、鲁迅美院、西安美院、四川美院、上海美院等）的优秀作品和产品参展、交流。



博览会涵盖平面设计、网页互动设计、商业摄影、展览展示、专业图书展示、企业应用作品展示、优秀广告作品；与设计相关的周边产品，包括专业媒体、书籍出版、文化礼品、纸制品、设计材料及应用、喷绘及户外结构、专业电脑及设备、多媒体技术支持与服务、电脑软件类；印前设备及服务中心、印刷工艺及设备、图形图像处理及应用、印刷业电子出版物、影视器材及感光材料等设计相关领域。

以设计多种表现流派、以生产商与企业众多的创新需求为主导的专业互动交流将是中国CIDE2004的全新理念。展会将充分表现：1.特装设计展区，这是以开放式彰现个性，展示机构成果形象的展区；2.专业设计·广告机构设计成果展区，这是以展示设计为企业服务取得重大成果的展区；3.高等艺术设计院校设计教育成果展区，这是以展示在新世纪我国的设计教育为社会培养和造就人才成果的展区；4.国内外设计团体优秀设计作品展区，这是以社团形象，以设计主题表现潮流、个性和团队精神的展区；5.设计相关企业（材料/设备/出版/礼品）的展区，这是以突出为设计服务的新工艺、新材料、新设备，也是展示设计新成果的展区；6.设计人才交流互动会，这是以参展机构为形象，设计人才为资源的一个广泛互动的大会场；7.2010年上海世界博览会会徽征集展示活动、国际设计管理高层论坛、设计材料与设备演示会、设计创意与经营专题演讲会、CIDE2004设计沙龙等将使CIDE2004交流活动高潮迭起；8.展会期间将开展“2004中国优秀品牌形象设计奖、2004中国优秀品牌形象大奖”的评选活动，通过“CIDE中国优秀品牌形象设计奖”努力为企业与品牌创造一个展示自我、传播自我的舞台，并为其创造全社会的企业文化地位与经济效益提供强有力的市场竞争机遇。



CIDE2004将围绕“设计服务中国”的主题，探讨中国加入WTO后，设计市场开放与发展所面临的新问题。CIDE2004将是行业共同探讨和分享发展制胜之道，是获取资讯、拓展市场、寻求合作、合理运作的最佳途径。

中国国际贸易中心展览大厅（1、2号馆）

参观时间/Visit Time：09：00—16：30（16：30停止入场/Stop）

展览咨询电话/Tel：8610—65831734 65831735

联系人：陈海晖

DuDu 加速器评测报告

软件全称：DuDu Accelerator For Internet Explorer

软件版本：v1.02

适用环境：Win95/98/Me/NT/2000/XP（中文版）

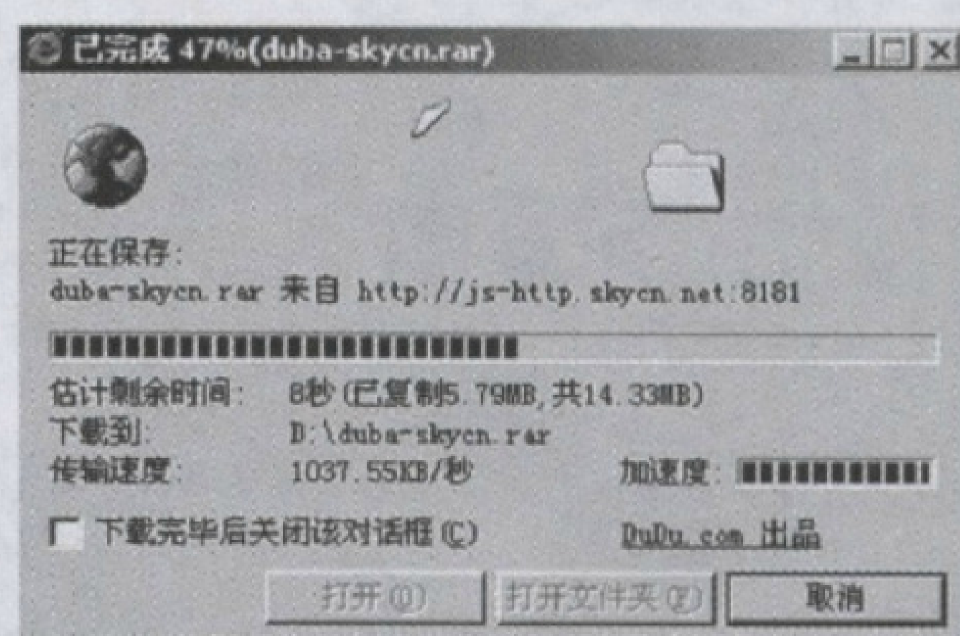
测试环境：Win2000 长城宽带 主流PC

DuDu Accelerator For Internet Explorer（简称DuDu下载加速器）是基于HTTP协议开发的对等网络技术的下载软件 用户使用DuDu下载加速器下载任何网站的文件时，并不直接从目标网站的服务器下载，而是通过用户的机器向目录服务器发起查询，再被分配到那些速度最快、距离最近甚至是本网段内的已下载过该文件的用户那里获得 在使用时，用户只需通过IE下载文件（点击下载或通过右键菜单的 另存为 下载，便可使用DuDu下载加速器提供的网络下载加速服务，安装DuDu加速器后 另存为 界面中出现了 DuDu 加速器的角注）

经过测试，在小区宽带独立线路状态下，可轻松突破服务器的速度限制 下载同样的数据时，DuDu加速器下载所需时间仅为FlashGet开10线程下载时的一半，远远超越了一般的多线程下载工具 此外，测试中DuDu下载加速器完全兼容小区Full Cone型防火墙，同时对Restricted—Cone和Port Restricted—Cone穿透连通率高达80%，从而克服了经常出现的HTTP死链接问题

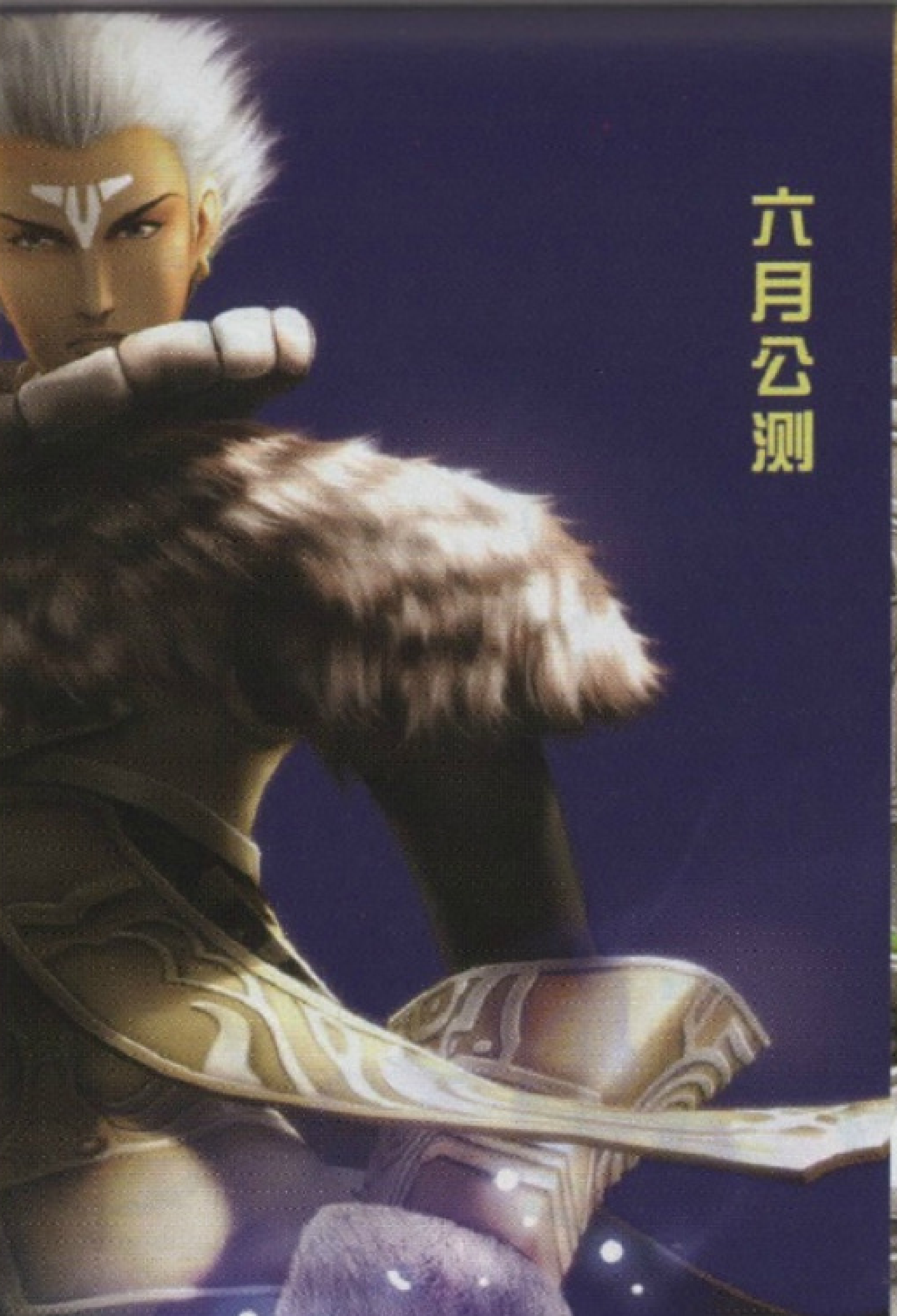
安全性方面，DuDu加速器独有的下载文件单一MD5校验策略能有效防止个别用户或黑客对文件的恶意篡改，杜绝病毒、木马的大肆传播

DuDu下载加速器的下载速度不但超过任何传统下载方式，更明显优于流行的P2P下载软件 这是因为基于HTTP/FTP协议DuDu下载加速器是采用HTTP80端口及FTP21端口传输文件的，这一技术可使用户获得100%的对等传送连通率，并从根本上保证了传输的稳定性

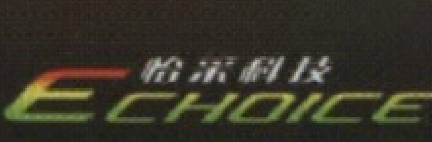




广 告 索 引








凡奥美电子正版游戏包装盒均贴有800防伪标记
GIIC
OPERATION EXODUS
开创国内自建服务器之先河
造就国内竞技游戏新高峰
地面控制 2
GROUND CONTROL 2
SIERRA STUDIOS
雪乐山
AEC
奥美电子
荣誉出品
客服：
021-63603896 武汉总公司：武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2号
021-63603986 北京分公司：北京市海淀区北三环西路47号院乙12号楼(乾江物业) B1-2
021-63605110 上海分公司：上海市九江路333号金融广场2201

记者手札

"我的游戏到哪里去了？"在制作后面的专题时，记者一直在问自己。我因为喜欢游戏而从事这份工作，并乐此不疲地报道五花八门的游戏以及他们背后的故事。然而，当我完成手头的专题坐下来想找一款游戏放松一下已麻木的大脑时，突然发现，已没有了感兴趣的游戏，即使是最新的游戏或是最炫的画面，也很难让我在屏幕前停留5分钟。

就在不久前，和朋友一起坐在大排档聊起以前玩游戏的旧事：我们说起在红白机上《双截龙II》的BT玩法；在MD上为了一盘没有存储功能的《梦幻之星4》而几夜不眠；因为每次玩街机上的《三国志》都能一币通关而遭到老板的冷眼……兴奋的情绪如山洪般暴发，我们突然无法克制内心的激动，决定把那些老古董拿出来重温一下当年的感觉。然而当我们围坐在电视前，玩起MD的《幽游白书——魔强统一战》时却发现，年少时它为我们营造的那种乌托邦环境一样的人造天堂已黯然失色，当初那令我疯狂的画面已变成了无数单调的色块，在眼前晃来晃去。每到下班时，同事们总会在《魔兽争霸III》的3C地图中打上几局。然而，当他们高呼酣战时，我这个暴雪迷却怎么也无法感受到那些不断涌来的食尸鬼和憎恶到底哪点有趣。有位哲学家曾说过："游戏是大众艺术，是集体艺术，是人类各种文化背后源动力的社会表象。通过某种文化里的游戏，我们可在很大程度上了解到这种文化背后的人。没有游戏的社会里的人就如同行尸走肉……"当然，他指的不会是电脑游戏，但这也没什么不同。

我可不想做行尸走肉，我需要换个角度来看游戏。我不再是什么游戏工作者或批评游戏的专家，我努力把自己想象成一个刚刚接触游戏的人。我不再去指责一个游戏的画面，不再去质疑一个游戏的操作感，不再去了解这款游戏的引擎到底有多么出众——为了谋生而玩游戏，这太蠢了。我把自己放进游戏的世界里，没错，游戏还是原来的游戏，它们和原来一样好玩。原来，游戏是如此意义重大的一项活动，它超越了本能的需求，赋予了行动生存之外的意义，我们不能没有游戏。

嘿，让那些烦人的事情见鬼去吧，我们来打一局！

Littlewing
E-mail:littlewing@popsoft.com.cn

平凡人的终极战队

■本刊记者 Littlewing



在3月28日天津奥美·津科连邦CS大赛上，当地战队Avenger在输掉比赛之后，对战胜他们的四川成都战队TJGL队员朱杰大打出手，失去了主力队员的TJGL输掉了后面的比赛，而Avenger参与此事的队员也受到了终身禁赛的处罚。在体育运动中，赛场暴力就从没消失过，但大家坐在一起动动鼠标键盘就能进行的电子竞技运动，为什么也能与暴力扯上关系呢？与冰球、足球等存在激烈身体接触不同，电子竞技项目本身无需这样大动干戈，发生这样的暴力事件，除了部分参加电子竞技比赛选手个人素质有待提高之外，当事人对比赛缺少“胜固欣然败亦喜”的豁达态度，过分执著于胜负也是重要的原因之一。游戏如同围棋，平时对弈可以陶冶性情，消遣畅怀，然而一旦提到了“竞技”的高度，则需一子一地、斤斤计较方可得胜。一直以来，我们讨论的都是那些身上围满光环的职业选手和职业战队，他们输掉比赛之后会懊恼，会流泪，会愤愤不平，甚至出现上面那些情况，而对于普通玩家组成的战队来说，他们输掉游戏可能会郁闷，但更多人都是哈哈一笑，因为对于他们而言没有任何物质上的损失，输掉后同样可获得精神上的满足。

自从有了“电子竞技”这个概念以来，国内外的战队数量呈几何级数增长，而他们之中绝大多数，是由普通玩家组成的。与那些职业战队一样，每个非正式的队伍后面，都有他们自己的故事，自己的喜怒哀乐和对游戏的无限热忱。请和记者一起走入他们的世界，看看这些平凡玩家不平凡的生活。

因热情而相聚

如果要追溯电子竞技的历史，1986年美国ABC频道的一次智力竞赛上，现场直播两个孩子比试玩任天堂游戏机应该是电子竞技概念第一次被大众接触。而真正意义上的战队则出现在约翰·卡马克和约翰·罗梅洛取代Doom的作品Quake上市时。早在Doom时代，玩家们就不只满足于在局域网对战，而把他们笨重的计算机搬到朋友家的地下室打它个天昏地暗，这就是所谓的LAN Party——局域网派对。而随着支持16名玩家共同作战的Quake的发布，在局域网派对中共同奋战的玩家就开始组建战队，当然，那些在因特网上对战的玩家也不甘其后。从1996年8月Quake发布之日起短短两个月，网上就出现了近千支战队。对这些人来说，没有什么奖金或名誉的争夺，他们所追求的，只有酣畅淋漓的死亡竞赛。当时最著名的战队之一“无情野种”（Ruthless Bastards）的队长_foOk就是这样一个人。他和一群与他共同奋战在Doom世界的孩子一起组成了“无情野种”战队，已经27岁的他比他的队友要大得多。是什么让他和比他小得多的队友建立牢不可破的友谊？是死亡竞赛，是呼啸而过的火箭弹，是将敌人轰成碎片时的颤栗和兴奋，是对Quake近乎偏执的热爱。他也说：“如果不是游戏，我不可能和这些孩子打成一片。”其实，任何一个民间战队的形成又何尝不是这样？一群有着共同爱好的人在一起，组成了一个在社会学上社区概念中称为“非正式群体”的队伍。他们没有固定的组织，但有着不稳定的、抽象的目标，有自己的领袖，但其凝聚力不是依靠程序化的管理，而是个体的凝聚力。这些“非正式群体”的基础，是对同一样东西的热爱，而把他们凝聚在一起的，则是彼此之间的友情。


雷神之梦


王典和他的队友们

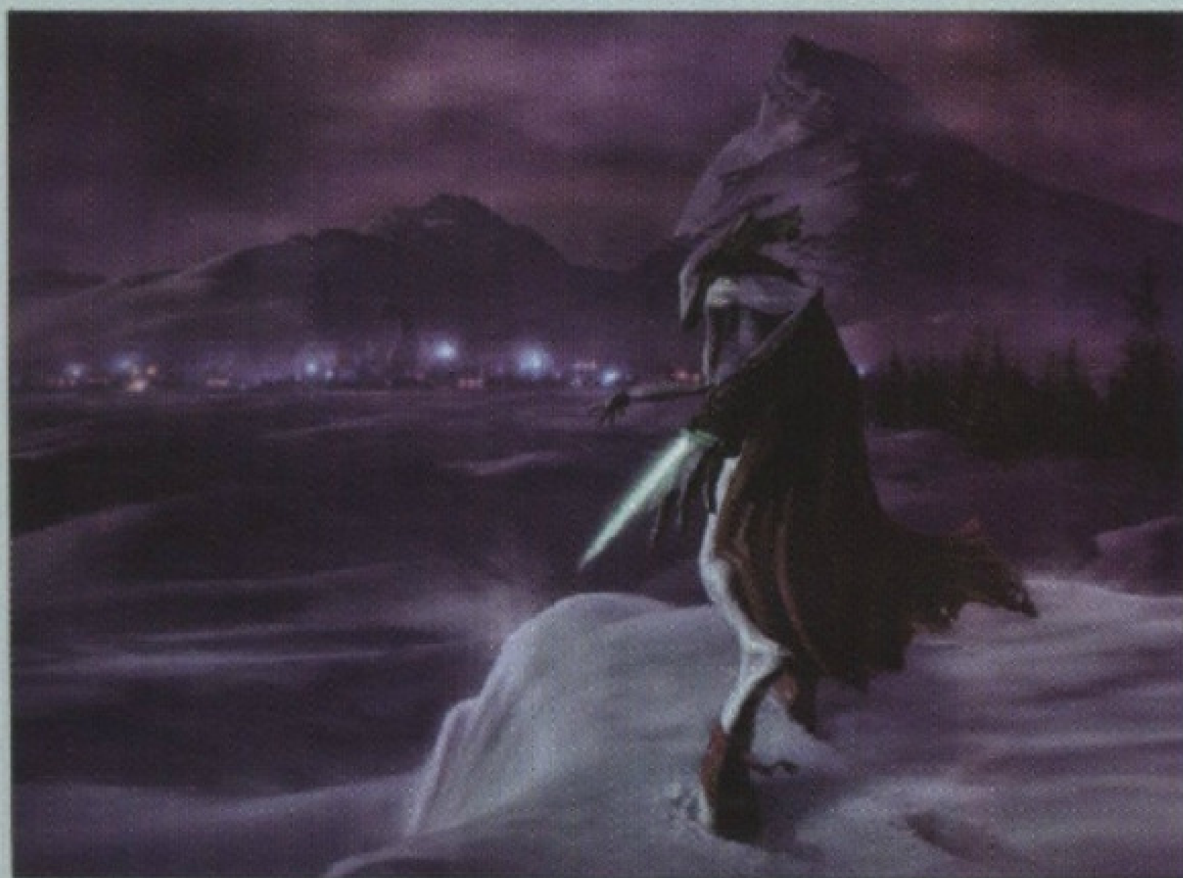
王典是一支《彩虹六号》战队的队长，他率领的XCT战队曾代表中国大陆参加在香港特区举办的《彩虹六号3》亚太区锦标赛总决赛。《彩虹六号》是一款并不大众化的游戏，它对玩家的反应、大局观、操作感都有极高的要求，组队作战的难度更是与CS不可同日而语，所以在国内玩家中并不普及。也许是3年来管理战队的原因或者《彩虹六号》这个要求玩家思维严密、心理稳定的游戏的影响，让他变得比同龄人更加成熟和稳重，可一旦谈起战队的历史，王典立刻变得滔滔不绝。XCT战队是在王典家附近的


局域网派对——啤酒、比萨饼、永远玩不完的游戏。

一个小网吧成立的，王典至今还记得那个网吧的名字——田欣网吧。2001年春天的一个下午，王典把《彩虹六号》带到了网吧，在他刚刚装上《彩虹六号》时，周围的人纷纷问道："这是CS里面的地图？"这也难怪，那时CS正以龙卷风一样的势头横扫全国大小网吧，有人会认错也不稀奇。随后的日子里，网吧中的玩家开始逐渐被这款游戏所吸引，每逢节假日，王典就和其他的《彩虹六号》迷们彻夜不眠联网完成游戏任务。然而，他们真正渴望的是与别人对战一把。最终他们找到一片乐土——那是一个名叫中国彩虹联盟的网站，全国几乎所有的彩虹爱好者都聚集在这里。"就好像终于找到了组织，"王典兴奋地说。随后，他们就急不可耐地和当时联盟中最强的战队HXZ来了一场友谊赛，当然，结果是以惨败而告终。王典和他的朋友们决定成立一个战队，好好地和这些对手打一场，那就是XCT——"无名的反恐精英"战队。不久之后，他们迎来了建队的第一次胜利。"胜利的感觉真棒，似乎没有什么是不可能的。"王典说，"只要热爱彩虹这款游戏，都可加入联盟和联盟里的战队，我们并不是什么职业玩家，也没什么人想成为职业选手——我是个玩家，我只想享受游戏。"



王典和他的彩虹战队，就如同散布在中国，乃至世界各地难以数计的非职业战队有着相同的故事。一群志同道合的年轻人，一款充满挑战和刺激的游戏，一个不起眼的网吧，一个爱好者自发的论坛——这些因素组成了形形色色的战队，他们因共同的爱好走在一起，并且分享彼此的乐趣。对这些年轻人来说，无论是"输"还是"赢"，他们都能从共同热爱的游戏中得到难忘的体验。前不久，记者曾看到一段上海电视游戏玩家聚会的视频，这种一个月一次的聚会，每次来的人都不同，甚至不知道彼此的名字，但到了那里都亲如一家，二人同乐的家用机游戏上的全部输赢都可化作阵阵笑声。短短两分多钟的视频，却能让人感到阔别已久的对于游戏的"纯粹"情感，有一种马上要拿起手柄的冲动。其实，那些非职业战队许多最初也是由这样的聚会开始的，但当他们为了成为职业选手而去玩游戏时，他们已忘记了最初是为了什么而聚在一起。


星际争霸——承载着一代人梦想的游戏。

在现实中彷徨


kulou.csa——开创中国星际新时代的人。

战队消失的速度永远是和出现的速度成正比的，那些曾在浪尖弄潮的战队，或许还有些玩家知道，而更多的则像沙滩上的脚印，涨潮之后没留下丝毫的痕迹，只有他们自己，还记得那段年少轻狂的日子。

1998年7月，一个叫王银雄的年轻人玩上了一个叫做《星际争霸》的游戏，这是一次宿命中的相遇——王银雄和《星际争霸》，中国星际争霸界混沌初开的日子来到了。他来到了暴雪的Battle.net，一个崭新的世界。在这里，他可与世界各地的玩家交流、作战。当他看到Battle.net上总有一些ID带着各种前缀的人出现时，他感到是应该成立一支中国人自己的战队的时候了——中国第一支星际战队China Starcraft Association（简称CSA）就此浮出水面，而他也有了一个之后让全国星际玩家都记住的ID：kulou.csa。1999年，国内战网也开始逐渐发展起来，CSA开始把重心转到国内战网。由于加入CSA不需要任何考核，手续简单，加上CSA的大力宣传，在1999年底，CSA的队员就已突破了千人。那时的CSA就是一个以星际会友的大联盟。那时没有比赛，没有电子竞技组织，全国各地的星际玩家通过CSA一起交流、娱乐，简单而纯粹。CSA的这种气氛让星际爱好者们沉醉其中，越来越多的人被这种没有高低贵贱、没有等级之分的大家庭的气氛所吸引，加入CSA的阵营。CSA不停膨胀，不但拥有50多支支队，还在全国各地发展了分会，是当时最大众化和平易近人的战队。

2000年，电子竞技的概念悄然兴起，越来越多的比赛、职业选手的出现开始影响许多普通星际玩家。事实上，无论是成为职业战队，还是纯粹以游戏乐趣为根本的战队，在《星际争霸》如此大热的环境下都有自己生存的空间，然而CSA却希望两者兼顾——他们无法看着大赛冠军的ID后面不出现CSA的字样，也不希望让那些来这里寻找亲如一家感觉的玩家失去热情。最终，他们迷失了方向。kulou还只是一个玩家，他已无法驾驭CSA这条超载的大船。CSA逐渐走上了下坡路。CSA最后一次与其他战队的比赛是与当时光芒四射的MTY、DEEP所在的AG战队，CSA希望通过这次比赛击败AG，让所有喜爱CSA的队员和玩家重燃希望。然而，他们输掉了比赛，CSA全国最大战队的位置一去不复返。

每个希望成名的战队在成立之初，都曾发下种种豪言壮语，然而，面对现实的压力，激情往往就会归于沉寂。CSA的例子也不停地在其他战队身上一次次重演。战队的定位摇摆不定是造成CSA消沉的根本原因，以当时CSA的庞大规模，要发展成为职业战队，就要舍弃各个分会和支队的数千名队员，舍弃最初组建CSA的初衷，这显然是不可能的，CSA就在中国电子竞技的大潮中迷失了自己。另一方面，队伍过于庞大，管理松散，使得CSA失去了最初的那种核心凝聚力。其实，非职业战队的消亡并不止这些原因，除了定位和管理，物质上的缺乏也让许多战队难以为继。一批最先玩星际的人都记得[Beijing]战队的名字，[Beijing]战队拥有当时全国最出色的星际选手之一Sunmoonstar，还有许多优秀的选手，如[Beijing].M、[Beijing].D、[Beijing].Z、[Beijing].Hope……他们中的一些人至今还活跃在电子竞技的舞台上。那时每个队员都为“北京”战队这个响当当的名字而深感自豪。[Beijing]队建立了自己的主页，位于大运村的“北京战队训练基地”——一个简陋的网吧，也成为北京顶级星际玩家聚会的乐园。虽然网吧门口的垃圾场有些令人难以忍受，但里面清一色的罗技极光旋貂鼠标和纯平显示器在北京的小型网吧中可以说是独一无二。现在北京的第一批星际玩家对当时网吧内的热闹气氛依然津津乐道。那时来到大运村网吧的人，都有种回家的感觉。

然而当热情冷却，现实的问题开始逐渐浮出水面。主页更新工作的繁重，没有任何收入，却需要消耗更新人员的大量时间，最终无法坚持下去。而网吧由于经常有队员来训练，经营也成了问题。在没有任何赞助的情况下无法维持一个正规化战队的发展，随着时间的推移，那些桀骜不驯的队员放弃了雄心壮志玩起了网络游戏，[Beijing]这个名字就此逐渐销声匿迹。


有多少战队就是在这样的网吧中诞生的。

管理的松散、物质的缺乏、兴趣的转移以及目标的遥不可及——一个个战队因为这样或那样的原因消失在我们的记忆中。也许你曾是一个战队的成员，也曾因为战队的解散或是队友的别离而伤感。但至少我们一起玩过游戏，这已足够。

理想=功利?

当战队开始向正规化、职业化发展的时候，就将不可避免地变得功利和乏味，就好像离开大学校园走入社会的懵懂青年会在短短的时间内变得现实，聚会谈论的题材由游戏、运动、文学、影视、爱情改成了购房、买车、晋升、保险、结婚一样，我们通常管这叫做“成长的代价”。有一个真实的例子，就发生在记者自己身上。而我也终于得以有这样一个机会，以一个局外人的身份来讲述自己的故事……

两年前，我以一个万智牌爱好者的身份参加了在北京恒基中心举办的一次大型比赛，迄今为止那也是北京参加人数最多的比赛。那是我第一次参加正规的比赛，也是我第一次获得冠军。在那次比赛中，我认识了另外几个和我一样第一次参赛的朋友，我们发现彼此的共同点——那就是对这款游戏的狂热无人能比。于是我们组建了自己的战队——Zealot，它的意思是“狂热者”。短短一年之内，“狂热者”战队横扫北京所有的万智牌比赛，把将近半数的冠军奖杯收入囊中，从没缺席任何一次比赛的8强。随着知名度的提高，越来越多的人希望加入“狂热者”，而作为队长的我也定下了这样一条规矩——任何新加入的队员身上都必须有至少一个大赛冠军的头衔。队伍变得越来越强大，然而我却发现，最初我们引以为傲的狂热却在一点点消逝。我们玩下去的理由只剩下夺冠一条而已，我们在比赛中拼命地计算小


坐在决赛的赛场，是每一个观看比赛的人的梦想。



曲终人散的赛场，留下多少遗憾？

分来盘算着怎样才能最轻易地进入8强；我们不惜通过议和的方式来尽量减少不能进入8强的风险；我们放弃了自己的创意而屈服于尽人皆知的主流套牌；万智牌生动的图案和充满刺激的对战在我们的脑子里变成了枯燥的练习和不断重复的概率问题……就在今年5月，“狂热者”以最完整的阵容参加了在上海举行的中国冠军赛，然而却与冠军失之交臂。沪上的折戟沉沙让每个队员都黯然神伤，在返京的火车上，每个人都在强颜欢笑，一股失落的情绪在低沉而永无变化的隆隆声中缓缓弥漫。我们为了什么而聚在一起？我们曾获得冠军，但现在却失去了自我。

游戏战队又何尝不是如此，无论在成立之初队员以什么心态集合在一起，一旦他们踏上“职业化”的不归之路，队伍的性质也就无可避免地发生变化。每天都要进行几小时甚至十几个小时枯燥的练习；实力不足的队员会立刻被队伍淘汰；期待着用比赛的奖金养活自己；总是把比赛的胜负归结为鼠标、电脑、裁判、组织等原因。也许是我们的游戏媒体对职业选手的报道太多，使得许多初试电子竞技的孩子早早地给自己定下了成为职业选手的目标。而另一方面，我们国内相当一部分的比赛也盲目地模仿欧美电子竞技的模式，但国内电子竞技发展的不成熟状况，造成这些赛事缺乏基础和环境，以及长远的规划，而只是重视短期的效果。比赛组织散乱无序，比赛规则被曲解，选拔制度过分平均，过分急功近利的环境和短期的比赛行为，也促使这些战队向着只重视短期效果的功利化方向发展。今年首次在中国举办的CPL让国内玩家看到了健全而开放的国际性赛事是怎样的。CPL与国内的那些商业比赛存在本质区别，虽然它也是建立在商业化基础上的，却不是单纯的商业行为。开放式的赛制允许任何人参赛，甚至是其他国家的选手；更加人性化的比赛规则：大家每一轮会在同一张地图上战斗……这使得CPL的比赛充满激情和不可预测性，也使得许多非职业战队能加入进来，与自己心目中的偶像同场竞技。如果以后我们的比赛能像CPL一样有成熟的组织和赛制，给职业竞技提供一个良好的环境，或许会成为玩家就业的选择之一。但在我国目前的电子竞技环境内，把做职业选手当作自己的人生目标并不是明智的选择——纯粹的乐趣才是我们应在游戏中体验的。



电子竞技的魅力，不仅仅只有获胜，还在于参与。



《北京人在纽约》中的王启明带着属于他的小提琴、梦想与那根在国内被视作“艺术家”标志的马尾辫去美国时，他不曾想到，等待他的会是洗涤剂、菜单与抹布。多年之后，当他实现了自己的美国梦，拥有一切时，他终于登上了卡内基音乐厅的舞台实现自己首席小提琴手的梦想，除了台下空空如也的座位，其他一切都跟正式演出毫无二样，然而那是需要付钱的：“一小时3000美金，时间一到我就必须走”。

是的，时间一到我就必须走。当年如日中天的Grrr……在面对“当星际不再流行，你会怎么办的时候”说出了“也许星际有一天不再流行，但我们可以永远热爱游戏”，这句话就是一个“职业玩家”面对游戏时所必须的态度。投身电子竞技前，我们都如同初到美国的王启明一样单纯，因此当我们和朋友们一起切磋时，即便是被打得翻不了身，你依然会听到爽朗的笑声；即便是汗流浃背，那也是热血沸腾的结果；即便是热泪盈眶，眼眶中所充满的也不会是悔恨的泪水。而当我们进入你死我活的职业竞技赛场，将胜和败与个人在物质上的“生与死”联系在一起时，一切都改变了——在队友失误时或在对手耍赖时，你不会还拥有“一笑泯恩仇”的勇气。

“赢了所有失去最初的梦，最爱的人最好时光，一切不能重来。”当曾经的轻松愉快已被紧张、亢奋、失望、遗憾所代替时，当自己已不知道自己为了什么而打开电脑时，有人说失去了的东西才最可贵，有人说得不到的东西才可贵。失去的和得不到的东西我们没有办法把握，但我们可以珍惜我们现在所拥有的。一群以快乐为目标的猎手，他们中的每一个人都值得你珍惜。

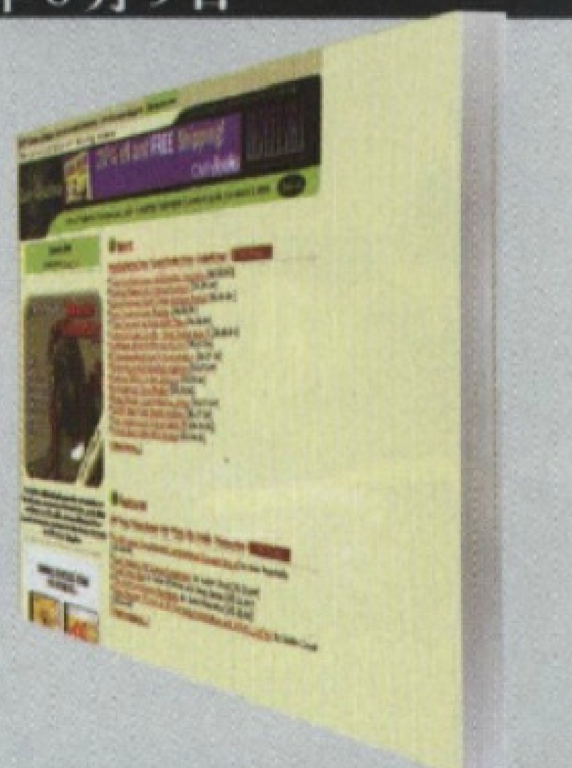
与许许多多对未来充满憧憬的玩家和战队的接触，让我想起了彼得·潘的故事——这个永远长不大的古怪小孩，有人会羡慕他，幻想自己也能像他一样飞翔。然而并不是沾上些仙粉我们就能变成彼得·潘。一年一年过去，所有的孩子都会长大，只有彼得·潘停在了时钟的钟摆里。谁会料想到，世界上最寂寞的孩子竟轮到他。我们听见的只有彼得·潘的歌声在海面上回荡，我们记得的只有彼得·潘从天而降的单纯精彩。彼得·潘就如同玩家眼中的职业选手：偶像并不一定完美，变成他也许还不如做回自己。或许你向往打向冠军身上耀眼的闪光灯，但你是否真的需要这身金灿灿的外衣？我们爱星际，我们爱魔兽，我们喜欢坐在一起专注同一件事物的感觉，我们通宵达旦地在战网上构筑世界，只是因为我们爱游戏。奖金、技术、比赛成绩——我们是从何时起开始眼中只有它们而忘记了游戏本身的乐趣？

只要有对游戏的爱，人人都可组成一个以获取乐趣为目标的终极战队。P

Gamasutra

2004年6月9日

游戏开发者大会对于游戏开发从业者而言，是每年最重要的大会。微软Windows硬件展会（WinHEC）则是对PC硬件开发商来说最重要的一个大会，也是微软公布其目前和未来软件方面的新技术资料的会议。WinHEC 2004的主题围绕在：微软Longhorn操作系统（微软将在2006年左右推出的新操作系统代号）和64位技术。在这些论文中，我会论述64位PC革命对游戏开发者的影响——建立在Longhorn基础上的一些变革。我相信无论是对于开发小组、工具软件开发商还是跨国大企业，这些变革都将是非常重要的。我会集中介绍AMD Athlon64 Opteron处理器和Intel即将推出的EM64T 64位技术。根据诸多可信的报道，EM64T将完全兼容AMD的32位和64位芯片。在WinHEC 2004会议上，比尔·盖茨估计，64位处理器将在2005年32位处理器彻底退出市场后出现，这取决于Intel公司何时能开发出64位处理器的兼容产品。



IGN

2004年6月9日

差不多一个月过去了，可这个产业依然缠绵在E3 2004的余温中。这里有数不清的公告和足够多的大牌游戏。这无疑是历年来最让人印象深刻的E3大展。当然，一个完整的E3不能少了那些吸引人的漂亮女人，那些使你无论在玩哪个游戏都觉得很有信心的女人。你说编辑对Adventures of Jimmy Neutron: Attack of the Twonkies这个东西是外行？那么，好吧，如果真是这样，那么如果你看了一眼THQ的展台女郎，保证你能对它做一个深入内行的报道。

永远不要说决不，你在E3上就没法做到决不受那些展台女郎的影响。看到专业摄影师在展会上用适当的光线、适当的取景拍下的那些足以使你咽口水的女孩照片时，我们承认，即使我们曾直面所有这些展会女郎，在那些正点的照片上再次看到她们，仍会使我们有一些……哦……新的看法。



GameSpy

2004年6月9日

在大多数玩家眼中，游戏测试是他们梦寐以求的工作。谁不想整天和朋友一起玩游戏，并且从中得到一份不错的收入？即使这些游戏测试员回到家中，依然有大量的“测试”工作在等着他们，他们没工夫去理会家里其他要做的事情。“噢，对不起，宝贝，我现在不能做家务，我还有工作要做……”你坐到电脑前——砰，砰，哒哒哒哒……

遗憾的是，游戏测试和你想象的不同。首先，作为测试员你不可能整天都玩游戏，为了让测试结果更加精确，你必须一次又一次的重复同一个地方。你清楚，自己深爱这个游戏——但是，如果要你在游戏上市之前一周七天每天都玩这个不成熟的版本，玩上三年，恐怕它对你来说已经不会再有任何的乐趣。事实上，你幻想的那种令人兴奋的测试工作，只有在游戏上市前两个月，游戏已经基本上大功告成的时候才有可能实现。而在这之前，充斥着各种Bug的半成品会让你感觉自己在地狱中饱受煎熬。不稳定的程序，致命的Bug，无数次的失败——这就是《黑与白》工作室测试员们每天的工作——梦魇一般的“游戏”。



GameSpot

2004年6月9日

席德·梅尔早年前曾推出一部叫做《海盗！》的游戏，那段纵横加勒比海的岁月至今仍让一些玩家难以忘怀。而这位游戏行业内著名的设计师，现在宣布将他20年前的精彩作品重新演绎——那就是全新的《席德·梅尔的海盗！》。在《席德·梅尔的海盗！》中，你可以扮演一艘海盗船的船长，去探寻失落的宝藏，争夺海洋霸主的称号或是创造属于你的浪漫传奇。这款划时代的游戏融合了冒险、解谜、角色扮演以及动作游戏的要素，将当年的经典重现。但这部《海盗！》的翻新作品，在计算机技术已经遥遥领先于《海盗！》那个年代的今天，是否还能让玩家如当年一般热爱？恐怕游戏的设计者也不敢确定。《席德·梅尔的海盗！》的美术总监Marc Hudgins在他的工作日记中详细描述了他们为《海盗！》创造全新视觉形象的全过程以及他们在这一过程中受到的挑战。他们能否做到？让我们到《席德·梅尔的海盗！》中去亲身体验一下吧！





专访华义总经理林永青及《铁血三国志》开发小组

■本刊记者 龙猫

网络游戏《铁血三国志》的介绍在《大众软件》今年的第10期刊登以后，引起了许多玩家和业内人士的关注。在表现出兴趣的同时，一些玩家也对这款号称要做“下个时代网游”的游戏提出了一些问题。近日，本刊记者前往位于北京静安中心的北京华义联合软件开发有限公司，带着这些问题采访了总经理林永青及《铁血三国志》开发团队的主要领导。

《铁血三国志》最大的卖点之一是聘请了著名漫画家郑问担任美术指导。林永青介绍，在《铁血三国志》的立项阶段，正赶上郑问参观华义公司。郑问在三国题材绘画上有着自己的独特风格，并取得了非凡的成就。鉴于此，华义最终决定将郑问聘为美术指导，请他担纲设计游戏中的冠名武将等主要人物形象。

图像表现是《铁血三国志》的另一大卖点。据林永青称，该游戏采用了Unreal2引擎，在画面效果上不会输于《天堂II》等最新网络游戏。而当记者问到这款游戏对电脑配置有怎样的要求时，市场总监李翔表示，只要拥有1G的CPU、256MB内存、GeForce Ti级别的显卡，就可打开较高级别的特效；但同时他也表示，如果要体现最好的影音效果，还是需要一台高配置的电脑。

对于玩家普遍关心的游戏内测和外测时间，李翔回答，该游戏已在5月份开始内测，7、8月份开始公开测试，其中内测只在开发小组内部展开，外测请普通玩家参与。关于如何扮演三国中的武将和发动历史战役，他表示，只要满足游戏中的一定条件，每个玩家都可扮演历史上的知名武将，而通过玩家间的互动合作，即可发动历史上的著名战役，给玩家改变历史的机会。

对于如何看待外挂的问题，李翔的回答是，如果是破坏游戏平衡性的外挂，华义将坚决查封；如果是一些方便玩家操作的辅助性外挂，如自动寻路系统，则可能直接做到游戏中，以方便玩家在游戏世界中生活。

在一些玩家普遍关心的《石器时代》及其后续作品的问题上，林永青表示，《石器时代》目前仍在保持更新，而其后续作品也在开发之中。关于这款神秘的后续作品，林永青只透露它将是一款3D卡通风格游戏，画风基本和《石器时代》类似，游戏名称、上市日期等均未最后确定。

郑问+Unreal2引擎+三国题材的黄金组合，使这款游戏具备了强大的先天优势。而它最终能否真正成为一款成功游戏，则要靠玩家和市场来证明了。

国内新闻

宝德举办“《大清帝国》第一届网络游戏DIY大赛”

近日，宝德携手Intel、Sybase、17173推出“《大清帝国》暨第一届网络游戏DIY大赛”。大赛共分五大部分：清史暨网游知识大奖赛、网游策划创作大奖赛、网游美术创作大奖赛、网游音乐创作大奖赛、网游程序创作大奖赛。本次比赛将历时半年，奖金有百万之多。另外，宝德承诺，参加大赛的所有作品，只要宝德旗下网络游戏采用，除了获得稿酬，还将始终享有与采用作品相关部分的著作权和收益。



ESWC中国区总决赛圆满落幕

经过3天的激烈争夺，2004电子竞技世界杯（ESWC）中国区总决赛于6月6日晚7:30在北京中华世纪坛圆满落幕。总共3个项目、4个组别的冠亚军全部产生。CS男子组冠军为wNv战队，女子组冠军为NEW4战队；魔兽争霸组冠军为孙立伟；实况足球组冠军为王早行。总计共有14位选手获得了代表我国赴法出战今年ESWC世界总决赛的资格。本刊也将在未来对法国的全球总决赛进行跟踪报道，敬请关注。

电子竞技国家队正式成立

全国电子竞技运动会（CEG）组委会日前宣布，中国电子竞技运动第一支得到正式承认的国家队于6月12日CEG全明星赛上产生。这支队伍将以中国电子竞技运动的最高水平选手身份，参加8月在北京举行的首届电子竞技中韩对抗赛。据CEG组委会副秘书长兼竞技部部长王漫江介绍，这支国家队采用签约制，其中有30%的人员从事过电子竞技运动，10%为在校大学生。国家队需在固定场地按要求参加训练，并有教练进行指导。由于是签约运动员，优秀者则有被打造成明星运动员的机会。赛制方面，国内先行设立8个赛区，以联赛的形式开展比赛。

6月雷霆战队南北征战

《雷霆战队》6月在黑龙江、辽宁和厦门3地举办线下竞技大赛，奖金上万元。另外，还有多个线上活动：千予千寻摄影大赛、雷霆玫瑰激情对战、游戏基地、征集校园竞技方案、捉拿雷霆逃兵争当赏金猎人等。详情请登录官方网站http://karma.tom.com。

清华同方向福利院捐赠

6月1日，清华同方举行了名为“清华同方美丽世界”的新闻发布会。会上，清华同方请来儿童福利院的孤残儿童、老师和领导共同庆祝“六一国际儿童节”，并向四大城市的儿童福利院捐赠了总价值约8万元的礼品和游乐设施。福利院的孩子们在会上表演了精彩的节目。会上清华同方宣布其即将收购可乐吧，并介绍了《美丽世界》的运营情

《刀剑Online》居庸关热闹“出鞘”

■本刊记者 冰河



身着古装的SOHU公司总裁张朝阳

2004年6月3日，北京居庸关长城脚下，搜狐公司宣布“国产网游动画大片”《刀剑Online》正式进入公测30天倒计时。搜狐公司总裁张朝阳、像素软件公司总经理刘坤、新闻出版署副司长寇晓伟、晶合公司总裁张友利等出席了本次发布会。著名歌手孙楠作为《刀剑Online》主题音乐代言人，现场演唱了游戏的同名主题曲《刀剑》。而搜狐总裁张朝阳则亲自古装上阵，现场表演了自幼开始练习的拳术，引来台下阵阵喝彩。在发布仪式结束之后，张朝阳在长城脚下的客栈接受了本刊记者的专访。

《大众软件》：目前业内有实力的企业纷纷采取游戏研发和运营相结合的形式，例如盛大收购游戏制作组，九城注资目标，请问搜狐在这方面有什么打算？

张：毫无疑问，搜狐未来的发展模式同样是研发和运营并重，保持和提高自己对游戏持续开发设计的能力。从《骑士》到《刀剑Online》，搜狐走过了从进口到国产，从代理到参与研发的道路，毫无疑问会继续增强自主产权游戏制作，开发国产精品游戏。与像素目前的合作也很紧密，像素的目标是成为国内最好的网络游戏研发企业，在可预见的时间内，双方都会保持良好的伙伴关系，不过进一步合作的可能暂时还没有列入计划。

《大众软件》：目前网络游戏在中国发展的客观环境并不算有利，请问搜狐如何看待对于网络游戏的管制？

张：任何新生事物对于周围的影响都包括两个方面，初期存在的混乱和无序也是可以理解的。相信大家也都看到了这一点。我们相信经过一段时间的整顿之后，网络游戏在中国的发展就会走入正轨。

《大众软件》：《刀剑》的99连击由于涉及到很复杂的计算，在网络游戏中对于服务器是很重的负担，请问《刀剑》中所宣扬的这个卖点现在是否已实现？服务器能否负担？

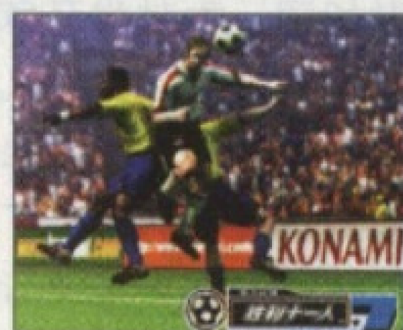
张：这个问题比较专业，实际上像素前些时间一直致力解决的难点就有这个问题在内，目前他们已成功地解决了这个技术问题，现在网络上可打出30多连击，相信随着游戏的测试进展，未来达到99连击也不是很困难的事情。服务器应该可以负担运算的负荷。P

况。出席发布会的有清华同方副总裁刘天民、总裁助理兼数字电视本部副总经理里戈、数字电视本部副总经理陆达、数字电视本部副总经理王春水等。

晶合推出PlayStation®2《实况足球胜利十一人7国际版》

自从晶合时代成为索尼PlayStation®2在国内的软件发行商后，已陆续代理发行了中文版的《ICO古堡迷踪》、《恶魔猎人2》（此游戏另译“鬼泣2”）及《超级泡泡龙2》。而之前曾有消息透露出的简体中文版《实况足球胜利十一人7国际版》将有望于暑期与玩家见面。晶合时代总经理张友利称，PlayStation®2是一个老幼咸宜的家庭娱乐平台。基于这样一种考虑，晶合代理的前几款产品，都是比较易于上手的。而《实况足球胜利十一人7国际版》则是在前几款产品的基础上为“更专业”的玩家准备的。张友利说，索尼公司拥有此游戏的国际版权，而根据未来PlayStation®2游戏在国内的普及程度，也会直接通过国外软件商引进优秀产品。产品面市后，晶合公司还将联合索尼公司组织一系列推广活动，还可能包括实况足球的比赛。


《实况足球胜利十一人7国际版》简体中文界面



2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

欢乐数码在上海成立分公司

6月7日，欢乐数码上海分公司成立，据

幕后剑侠——专访《剑侠情缘Online》主要制作人员

■本刊记者 龙猫



《剑侠情缘Online》主策划齐磊（左）和西山居技术总监胡翌（右）

近日，金山公司将《剑侠情缘Online》的主程序胡翌和主策划齐磊从珠海调来北京，并围绕两人展开了一系列活动。虽然金山公司一再强调二人此行主要目的是为了公事，但从二人安排的行程和活动来看，金山显然将其当成一项重要宣传内容。两位主角的活动告一段落之后，在位于柏彦大厦的金山北京公司接受了本刊记者的采访。

胡翌：2000年加入西山居，任《月影传说》主程序、《剑侠情缘Online》主程序，现任西山居技术总监，被称为“剑网头号功臣人物”。

齐磊：2003年加入西山居，现任《剑侠情缘Online》主策划。

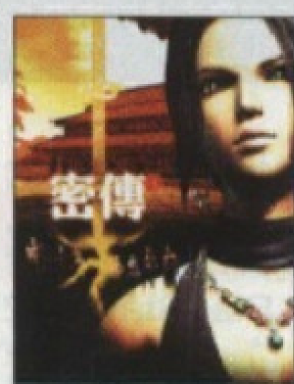
本次采访主要围绕“剑网”及相关内容展开话题。记者首先问胡翌，今天运营中的“剑网”与最初的构想是否完全相同时，胡翌回答，这其中确实有一些不同之处。最初构想时，他们对网络游戏的理解并不深刻，游戏运营后玩家的反响也与最初的设想有很大出入。比如有些玩家喜欢他们的一些设计，有些玩家则不喜欢。所以游戏一直根据玩家的意见在不断进行调整。

对于“剑网”后续产品的开发问题上，齐磊表示，《剑侠情缘Online》的2代和3代作品正在同步开发。其中2代采用2D场景结合3D人物的形式，加入了宠物养成系统，而3代则采用了自主开发的3D引擎（据称该引擎已列入国家863计划），将以全3D的形式出现在玩家面前。

据两人介绍，许多玩家关心的单机版剑侠情缘也将有续作推出。新作将以前传的形式出现，采用和“剑网3”相同的3D引擎，预计上市日期与“剑网3”的公测日期一致。

问到关于GM作弊和游戏外挂的问题时，记者得到的回答是，GM账号的权限和能力甚至低于普通玩家账号，没有任何特殊能力。如果GM发现玩家的违规行为最多只有向上级举报的权力，所以GM基本不可能出舞弊行为。当然此说法是否能得到玩家的认同仍然需要玩家自己来证明。在外挂问题上，他们则表示金山会花大力气，通过各种方式抵制外挂，同时也会对外挂使用者进行一定程度的惩罚，情节严重者将被封ID。

在谈到与韩国网游相比，“剑网”能体现出怎样的优势时，他们的看法是，韩国网游虽然华丽，但风格都比较雷同，而且服务不具备本土优势。“剑网”则由中国人自主研发，更符合中国的文化特点，游戏在运营的过程中也可随时吸取玩家的意见进行调整，以更好地满足玩家的要求。P



称，此举是主要是为了充分利用和发挥上海的国际化大都市的优势，为其代理的游戏《密传（TANTRA）》创造国际化的经营环境，为更多的玩家提供更好的服务。

一句话新闻

■ 6月3日，香港索尼电脑娱乐公司台北分公司（SCEH）正式宣布PlayStation®2中国台湾省专用机型——SCPH-50007价格调降为新台币5888元。

■ 6月12日～13日《大航海时代在线》（简体中文测试版）在北京朝外大街22号泛利大厦20层2002室北京光荣软件有限公司开始测试。

■ 真正的中文版GBA——“小神游GBA”确定售价为人民币590元，主机捆绑游戏为全中文的《瓦力奥冒险》。

■ 韩国（株）太蔚娱乐在其运营的网络游戏中推出了网游营销新模式——免费制（Free Pay Service）和物品销售系统（Item Mall）。

■《天堂 II》运营商NCSoft公司首席执行官金泽辰被选为雅典奥运会火炬传递手。

访谈

网络游戏界又爆出冲突风波

■本刊记者 Sun

6月1日，记者得到消息，称第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司“客户服务人员”与该公司代理游戏《奇迹》的玩家发生争执，最后由当地警察前来制止。目前为止，尚未了解到发生此次争执的原因。据现场某玩家声称，在此争执过程中有人被打成重伤并住院治疗。本刊记者就此事与第九城市公司联系，该公司表示，当地警察正在调查并处理此事，一旦调查结果出来之后，公司会立刻发出正式的声明。本刊记者还就此问题向当地派出所了解情况，但均被告知有规定不接受电话采访。

E3 2004获奖名单公布

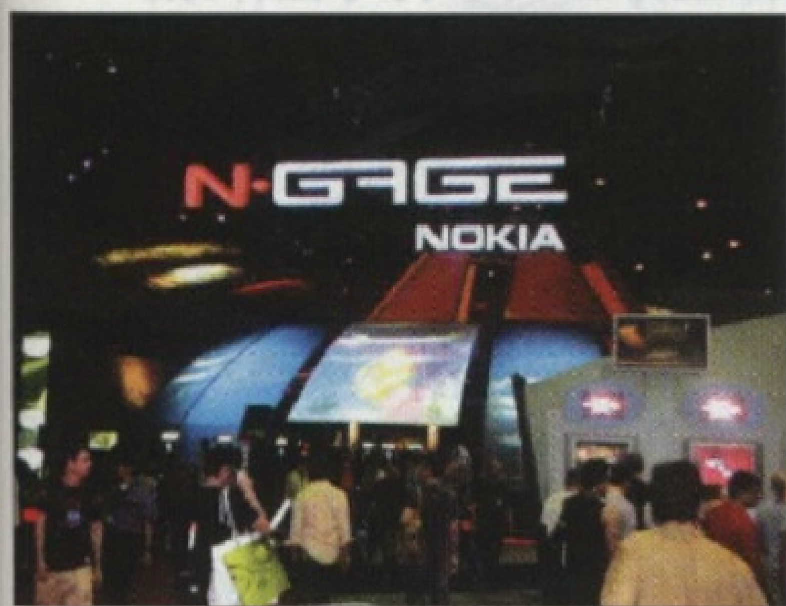
6月8日，由来自美国媒体界权威人士联合推选的“Game Critics Awards: Best of E3 2004”获奖名单正式公布，《光晕2》和《细胞分裂3》是其中的大赢家。各项大奖详细见下：

最佳展品：	
PSP主机	SCE
最佳原创游戏：	
大金刚——丛林冲击（GC）	任天堂
最佳电脑游戏：	
细胞分裂3	UbiSoft
最佳电视游戏：	
光晕2（Xbox）	Bungie/Microsoft
最佳主机/周边：	
PSP主机	SCE
最佳动作游戏：	
光晕2（Xbox）	Bungie/Microsoft
最佳动作冒险游戏：	
细胞分裂3（PC）	UbiSoft
最佳格斗游戏：	
Def Jam: Fight for New York（全机种）	EA
最佳角色扮演游戏：	
翡翠帝国（Xbox）	Bioware/Microsoft
最佳竞速游戏：	
Burnout 3（PS2/Xbox）	Criterion/EA
最佳模拟游戏：	
模拟人生2（PC）	Maxis/EA
最佳体育游戏：	
Madden NFL 2005（全机种）	EA
最佳策略游戏：	
指环王——中土之战（PC）	EA
最佳益智：	
大金刚——丛林冲击（GC）	任天堂
最佳网络多人游戏：	
光晕2（Xbox）	Bungie/Microsoft



梦想——越来越近了 2004年E3展观后感

■北京游戏之星软件有限公司 总经理 傅世华



自从1995年5月11日开始的第一次E3洛杉矶展会迄今，10个年头转眼过去，全世界不知有多少玩家纯真的青涩岁月，多少游戏美妙的幻想情怀，都在岁月的流转中不知不觉中悄悄走入人们的回忆，在每一个人的脑海中寻找各自的栖息之处，静候我们在未来某些特殊的时光里能再次造访，一起回味过去的年少痴狂，一同重温游戏中的辉煌与灿烂。未来10年的电子游戏产品将会为玩家们留下些什么样的回忆呢？一如既往，目前已有太多关于产品和展会的报道，在此就不和大家凑热闹，笔者且以一个游戏人的角度来和大家谈谈这次对E3个人的一些心得和想法。

电子游戏史上的“三国演义”

目前全球电子游戏市场正由索尼、微软、任天堂联合公演一部精彩绝伦的“三国演义”，也是E3的最佳看点。从2001年微软加入竞争开始，到现在才真正进入三国鼎立的局面：索尼目前虽然是家用游戏机当之无愧的霸主，但微软在电脑软件领域有如铁打不动的帝国，任天堂在掌机市场超过90%的占有率更像无法攻破的钢铁堡垒。目前无论索尼想用PSP挑战NDS，还是XBOX2 VS PS3 VS NGC2，从各方面评估应该都不是短期能分出胜负。因此，这一场3方恶战的结果如何，一定是10年后的今天最值得回忆的一段历史。

永远的主角——产品万岁

虽然全球市场一直常用“What's a great game? The publisher say 'Yes'.”来说明发行商对于产品成功与否有着绝对的重要性。不过，随着网络的普及，设计杰出、内容优秀的产品越来越容易被全世界玩家所认识，而产品对市场的影响力也是越来越大。在本次展会上包括《最终幻想》、《合金装备》、《光晕》、《细胞分裂》、《半条命》、《指环王》、FIFA……无一不是媒体追捧的焦点，演示区无不大排长龙。个人深信，就算再过10年甚至更长的时间，好的产品永远是我们回忆的一部分。谨在此谢谢那些为我们设计出精良产品的设计师。

无形的品质——消费者至上

有很多人一直不明白游戏的魅力何在，这个商品成功的原因真的就只靠“爱玩的天性”？其实经过专业的分析，游戏产品最成功的地方在于“满足消费者需求”，包括“任何时间”、“任何类型”、“任何对象”、“任何地点”等，都非常符合当前世界个性化消费的要求。在E3中，无论软硬件产品及内容的丰富多样以及其他方面，都能感受到国外这些世界级公司为玩家所做的一切努力。笔者个人及国外友人都一致认为“消费者至上”的理念培养和实践应用，才是中国游戏产业发展过程中最需要向国外学习的部分。

梦想，越来越近了——中国

已记不得有多少次被人询问类似“中国游戏产业的将来会如何”的问题。比起过去几年，这一次笔者反而有一种非常开心的心情，因为笔者从这次的E3之旅中感觉到，对整个中国游戏产业而言，“梦想，离我们真的越来越近了”。以下简单分析当前的市场机会。

1.研发

自2003年起，受到政府鼓励民族游戏发展之影响，研发人员终于迎来了第一道曙光，翻倍成长、动辄破万的待遇，让一直没有被重视、经常领不到合理待遇的研发人员有了稳定的生活收入。在本次展会中又得知，通过中国政府的努力，未来将多方引进国外先进的游戏开发技术，同时将邀请国外知名制作人定期来中国进行培训。而目前像广州网易和上海育碧的开发团队，就已成功地在各自的领域中实现了他们的梦。相信再通过上述高水平的交流之下，中国的游戏研发水平一定可获得快速的提升，未来一定能让更多有心从事游戏开发的人，实现他们的梦想。

2.发行

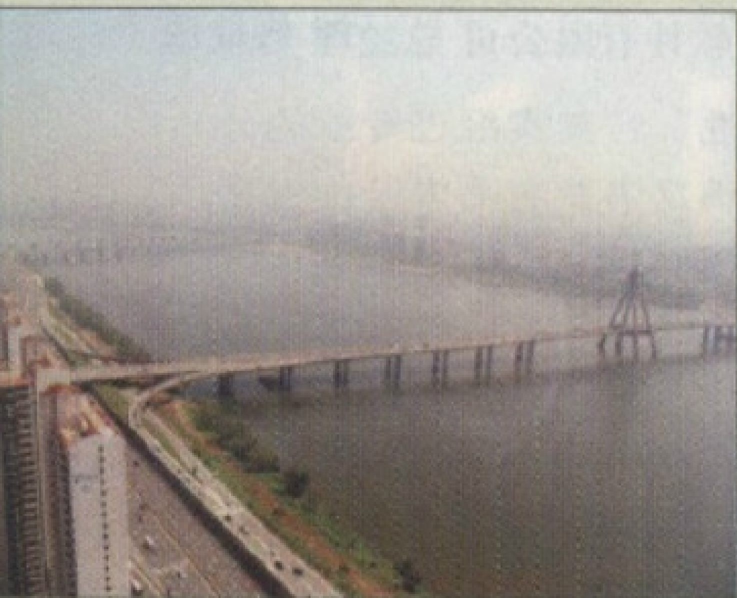
目前市场上由于受到网游取得巨大成功的影响，加上其他种种原因，造成多数人对于单机产品发行不抱太大的希望。其实笔者自2002年任职北京寰宇之星总经理以来，不但一直肯定中国单机游戏市场的潜力，也在之后两年中取得相当的成绩，原因很简单，就是“用心去服务好身边的每一个人”，忠实扮演好市场推广和信息反馈的桥梁角色，对开发商、渠道商用心去服务，经过持之以恒的要求，自然能获得市场的肯定。因此，相对于发行商而言，现在更需要提高人员的素质，以迎接将来的更多国际级的产品。

笔者自幼就梦想着开一家游戏店，边卖产品的同时还能边玩游戏。今年2月笔者加入了新成立以单机产品为主要目标业务的北京游戏之星软件有限公司，目前已取得世界最大发行公司——电子艺界EA知名产品FIFA 2004的经销权，完全实现了当年的梦想。现在的我希望能帮助更多的人实现边赚钱又能边玩游戏的梦想，而我知道只要我们持续努力，“梦想——越来越近了”。P

幕后剑侠——专访《剑侠情缘Online》主要制作人员

重访游戏之都

■上海 海上劳工（本刊专栏作家）



5月份的一天，暮色渐渐铺满汉城的天空，绵绵春雨笼罩着这个都市的大街小巷。对于来自异乡的人们来说，这里的街道似乎没有什么不同，你很容易迷失在那一片片古老与现代相交融的灰色钢筋混凝土建筑群中。

与正在迅速发展的中国大城市如北京和上海一样，在汉城，高丽民族的悠远传统已很难从城市的表面找到什么痕迹。当你乘坐昂贵的出租车奔驰在汉城街头，只有偶尔闪过的城楼和寺院才能让你想起这里原来是一个东方的城市。然而正是在这里，自从上世纪90年代以来，在短短十几年的时间里，上千家游戏企业平地而起，如点点繁星般散布在城市迷宫里。他们所生产的网络游戏产品，在21世纪最初的几年里风靡中国，不但给汉城带来了属于cyber的后现代时髦感觉，更让这个城市被中国游戏业界的人们誉为“游戏之都”。

esoftnet是韩国一家著名的老资格游戏开发商，由他们所开发的《龙族》属于最早一批进入中国的韩国网络游戏产品之一，并在中国初期的网络游戏市场上占有一席之地，给玩家们留下了深刻印象。其后该公司先后又开发了现代都市风格的网络游戏《美丽世界》（N-age）和全3D魔幻类型的网络游戏《科隆》，目前这两款产品也都进入了中国市场。而随着这3款产品在中国的运营，esoftnet公司的名字也逐渐为中国的广大网络游戏玩家所熟悉。



不过，就算是这样一家知名的韩国游戏开发公司，也同样隐藏在汉城那些幽深的街巷里，行业之外的人们如果偶然路过胡同里那座毫不起眼的白色小楼，也绝不会想到自己下班或者放学之后疯狂投入的网络游戏就来自这里。

在这里我们看到了esoftnet正在开发中的第4款网络游戏《墨香》。

可以看出经过多年的积累，韩国的游戏开发技术水平已相当成熟。色泽明快的3D场景里，略带Q版造型的中国武侠人物形象在从敦煌到泰山、从大兴安岭到江南水乡的60个写意的古代中国地图中展开冒险，人物动作非常轻松自然，战斗画面绚丽多彩。这款名字显得有些古怪的游戏讲述了一个冷酷的故事：16岁的少年墨香性格孤僻自闭，有时甚至显得有些残忍，却有着成为武学大师的强烈愿望。在逃脱敌人的阴谋之后，他开始了自己在古代中国大陆的探索……这款游戏改编自韩国非常著名的同名武侠小说，这套目前已出至第17本的小说在韩国已售出300万本。作者看上去非常年轻，实在让人佩服。值得一提的是，这款游戏中的云彩给我留下了非常深刻的印象，趣味盎然的造型总是让我联想起《大闹天宫》，也许这些韩国人也同样看过这部在中国家喻户晓的动画片？

19位韩国青年就在这座外表看上去显得有些破旧的小楼里默默奋斗着，个子高高的项目负责人说，他的梦想在中国。

2003年笔者首次来到汉城，却是行色匆匆，短短两天的行程只能说对于韩国留下了只鳞片爪的印象。一年之后重访汉城，造访了十几家韩国网络游戏厂商和政府主管部门之后，才算是对于韩国的游戏产业有了一些了解。

上面所描述的esoftnet公司代表了韩国游戏开发企业的一种典型形态，他们大多起步较早，公司大概在上世纪90年代初期甚至更早就成立了，从单机到网游走过了一条完整的游戏研发路线，积累了相当丰富的PC游戏开发经验，技术相当成熟。公司普遍采用项目管理，通常有多个开发团队同时开发不同的产品，相互之间共用公司的技术和市场资源以降低开发成本。像esoftnet这样的老牌公司一般都开发了数款网络游戏产品，除了在韩国本土运营之外，他们基本上都进入了中国大陆和中国台湾省市场，并且正在积极开拓东南亚和欧美日的游戏市场。

然而更多的韩国游戏研发企业规模很小，往往只有不到20人，初始投资仅有几十万美元，公司正在开发的游戏往往是其第一款产品。很多这样的公司其创始人原来往往都是比较大的游戏公司的雇员，他们带着自己的创意和梦想开始了艰苦的创业历程。但目前韩国的网络游戏市场已基本饱和，市场份额被NCSoft、Webzen等几家大公司牢牢控制，到中国去几乎成为这些新兴公司的唯一出路。

不过给笔者留下深刻印象的是不管公司大小，韩国游戏业界的人士普遍都显得具有很成熟的商业素质，不管是商业谈判还是产品开发都组织得很规范，同时他们非常注意公司的包装和宣传，与中国游戏研发团队普遍的作坊形态形成了鲜明对照。

另外值得一提的，韩国政府对于游戏产业非常积极的扶持政策。分别隶属于韩国信息产业部和文化观光部的两大组织韩国软件产业振兴院（KIPA）和韩国游戏产业开发院（KGDPI）不遗余力地支持本国的游戏企业。而且据韩国业界人士介绍，这两大组织争相为游戏企业提供更优惠的支持条件以吸引这些企业来参加自己所组织的活动，因为如果游戏企业对他们有不良反映就会严重影响到他们的“政绩”。KIPA主要是通过组织国际企业推介洽谈会为中小游戏企业创造出口条件，6月底，由KIPA组织的本年度第3次国际企业推介洽谈会又在汉城召开。而每年组织韩国游戏厂商集体参加国际游戏展会则成了KGDPI的保留节目。P

泼胆浮海上
埋首一劳工



仙剑奇侠传三外传 问情篇

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星
■发行：寰宇之星 ■上市日期：2004年8月
■推荐度：★★★★☆

江湖风雨染轻霜

■上海软星制作群

江湖，还是旧日的江湖。在古典的山川中，盘踞着带有“仙剑”特色的复杂迷宫，依旧是曲径通幽，依旧是山重水复……还有不可或缺的“仙三”特色——那些高低错落、步移景变的立体交叉结构。江湖夜雨十年灯。人，已经不是当年的那群人了。物是人非，游戏的战斗方式自然也有所改变。

“仙三外传”的战斗系统在承袭三代的基础上，做了很大改进，主要是增强了战斗的策略性以及调整了系统的平衡性。熟悉此系统的玩家，会掌握很多战斗技巧，把它们组合起来，有可能以很低的级别通关；而不熟悉的玩家，就只能以高属性值硬拼了。所谓高手和菜鸟的区别，也在于此。玩过三代的玩家，可能因熟悉系统而占到一点便宜；没有玩过“仙三”也不要紧，认真研读本文，可有助于你增加理论基础。

战场环境——风水的变易

战场环境：因风水流变而使战场的五灵属性失衡，导致某一种属性的灵力爆增，令战场的气流带有这种属性。它可以被改变，有无、水、火、雷、风、土6种类型。

战场地脉属性：根据战斗发生地点的土壤、植被状况，有不同的属性。它影响五灵法阵的排列方向以及阵形中心位置的五灵属性，不会被改变。有水、火、雷、风、土5种类型。

“战场地脉属性”是三代中就有的系统，根据战斗发生地点的不同，五灵法阵的朝向不同，我方人物的位置也会随之发生变化。它取决于迷宫地貌，跟地面状况保持一致，是玩家不能控制的。而“战场环境”则是在外传中新增的系统。多数战斗情况下，战场是无属性的，主角南宫煌和部分怪物可以通过仙术将它改变。战场环境作用于气流中，在战斗中很容易发现它的改变，而且受玩家控制。


战斗环境的改变会影响战斗的结果。

当“战场环境”发生改变时，无论敌方我方，一旦使用和战场环境相同属性的仙术，则威力可提升2倍左右；而使用被战场环境相克的仙术，则威力降为原有的一半。聪明的玩家应该想到了，很多Boss只固定使用1～2种属性的仙术，这时候只要将战场改为克制其属性的环境，它就如同没牙的老虎，乖乖地让玩家收拾了。

阵形位置——加权的增强

在三代中，第一次导入了五灵法阵的概念，为“仙剑”系列传统的RPG战斗带来了不少战略性色彩。同伴所处位置以及相互的位置关系同战场属性之间有着密切的互动，在一定程度上起着决定战局的作用，令战斗状况更加丰富多变，更能发挥玩家的策略。在外传中，这一设计被发扬光大。人物站在五灵法阵的哪个位置，首先会影响到他被攻击的概率。根据对手是单体攻击还是列攻击或行攻击，有些位置会常常被打到，而有些位置则不容易被打到。最绅士风度的排位则是男性角色站在中间，而柔弱的女性角色在最后的尖端位置。这样，不仅女孩子被攻击的可能性最小，如果是男主角在中间的话，还可以使用“援护”指令对女孩进行保护。


绚丽的战斗画面。

法阵位置对仙术效果有修正作用，可能不少玩家在“仙三”中已经体会到了。在外传中，更增加了不同位置对人物基础属性的影响。

具体说来是这样的：水代表生命，站在五灵法阵的水属性位置，人物可以每回合恢复5%的“气”。这个设定相当有用，因为游戏中没有能让玩家主动恢复“气”的方式；要想多多使用“乾坤一掷”、“飞龙探云手”等经典招数，就要善用水灵位置的这个功能。

火代表毁灭，这个位置可以增加人物的攻击力。

雷代表吉祥，可以增加人物的“运”。这个属性的增加，对于减少中毒、减少异常状态的发生都起着很重要的作用，还可以使敌人的攻击经常Miss。

风代表变易，可以增加人物的“速度”。熟悉三代战斗系统的玩家都知道，在这种半即时的战斗中，“速度”是非常重要的一种属


系统界面阵列。

性。速度提高了，出手的频率会增加，能够更有效地打击敌人。

土代表保护，这个位置可以让人物的防御力增加。对于不擅长肉搏的法师型角色，这个位置是个不错的选择。

位置对于战斗有如此明显的影响，玩家可要仔细衡量，慎重选择啊！如果选择得当，就可以组织成一个完美组合的最强阵法！

见微知著——细节的改良

一代中最为经典的“物品投掷”系统，在本次外传中完美复活了。你在游戏中换下来的那些盔甲、帽子、鞋子、刀剑等，食之无味，弃之可惜，拿到店铺中也换不了几个钱，怎么办？呵呵，尽管在战斗中对着敌人丢过去就是。威力嘛，大家不用担心，一般的小怪碰上这些重型装备，多半会一命呜呼的。



在本作中，物品可以用来投掷。



威力强大的合击技。

“仙三”的战斗系统中有很多有趣的设定，在获得玩家肯定的同时，我们也听到了一些诚恳的建议。因此，在外传中也进行了微调。因为玩家是上帝，上帝的话怎能不听呢？

三代中的“援护”，不仅能保护女性角色，还能增进好感，但每次退出战斗后都要重新设定，比较麻烦，造成这个系统的利用率不高。外传中改进为一次设定，只要不取消或更改，就永远有效，颇有痴心不改的意味。

战斗中的防御指令也被大大加强。处于防御状态的人物，不仅所受伤害减半，而且不会中毒，也不会中定、封、禁、眠、狂、乱等异常状态。

“仙三”合击设计好看有趣，可惜发动条件过于苛刻，玩家难睹芳容。在外传中，则略微降低了合击的威力，但修改了发动条件，大大增加了合击出现的可能性，玩家有更多机会可以看到全新的合击动作和强大的威力。

当然，外传的战斗系统可不仅仅是在三代的基础上加以改良，它还有自己的秘密武器——超越“仙三”的“魔剑系统”。这是一个和剧情结合更紧密的新系统。至于它到底是怎样的，请各位玩家在游戏发售之后细细体味吧！

玩家论剑

无责任点评

compassboyi：一个不太可能实现的想法，外传应该以玩家在三代时的结局为开始。

陆逊：继承存档系统。由于三代有多重结局，可以像“绝代3”那样，根据三代的结局，直接载入外传，改变一下外传的剧情！实现多个剧情，可以使三代和外传有一定的联系！

——非常感谢这些玩家的建议



调用仙三存档界面图。

倾情回应

如果大家是“仙剑”系列的忠实玩家，请务必保留您的“仙三”存档。这样，当您安装了外传之后，点击“新的故事”，将会看到“是否调用仙三存档”的提示信息。这时候选择“是”的话，您的“仙三外传”将会和其他人的稍有不同，会有一些完全属于您自己的惊喜！

由于“仙三”并没有针对玩家再次进行游戏做特别的设计，因此玩家提出的“能够接续剧情”的要求是无法实现了。但玩家可以在自己拥有的“仙三存档”中，选择调用任意一个存档，无论是游戏刚刚开始时的，还是游戏即将结束的，都可以导入到外传中来。在外传中，将会继承您所导入的那个存档的部分属性，对您通关肯定大有帮助。而且，“仙三外传”中还有一个神秘的“称号系统”，和三代存档有着很大关系……

■中国仙剑联盟的仙三外传讨论版：http://www.palunion.net/bbs/　欢迎广大读者把自己对“外传”的意见和建议发到这里。

南宫煌书场



捉鬼小游戏。

这回书听本大仙来说说“渝州闹鬼事件”！

这渝州可是咱们天府之国的重镇，航船如织，商铺林立，行人摩肩接踵。在这些商铺之中，有一家永安当铺最为特别。它本是一家百年老店，而且是唐家堡的产业，原本是西南最负盛名的当铺。可十几二十年前，不知怎地着了一把大火，前后三间院子都化为灰烬。从此一蹶不振，再没有翻身。

有人说这永安当铺失火伴随着唐门的衰落，一定是人为纵火。树倒猢狲散，大家都想捞些好处，趁火打劫嘛！可本大仙却不这么看。您想啊，这永安偌大的当铺，一大一小两个仓库，不知装了历年来多少典当物。那趁火打劫的人必然卷了细软脱逃，那些旧衣服、烂棉被、破家具自然不会要，可这些东西连点渣子都没剩，岂不奇怪？必然是鬼怪作祟，那火定是鬼火！

果不其然，被我煌大仙料中了。最近人人都在议论永安当铺闹鬼，还说是个红衣女鬼。嘿嘿，有点看头……可惜渝州百姓不识真仙，找了个臭道士捉鬼。嘿嘿，让他们失望去吧，然后本大仙再登场，救民于危难之中，方显我英雄本色啊！

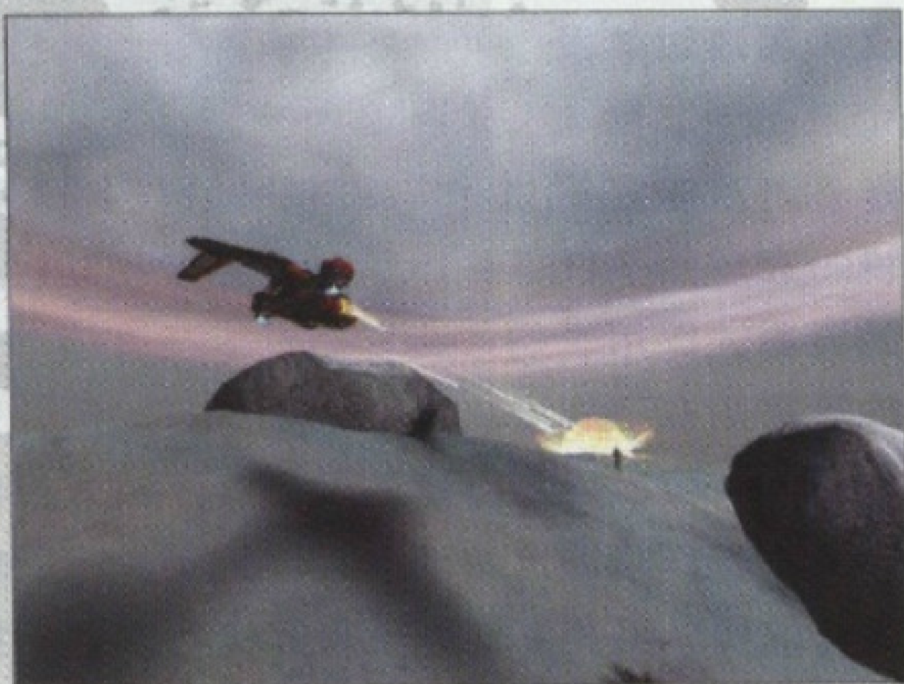


■类型：大型多人在线　■制作：SOE（索尼在线）　■运营：上海坤迈网络
■上市日期：2004年7月　■推荐度：★★★☆

星际Online Planetside

■北京　柜橱

Planetside，这个名字或许翻译为“行星边缘”更能勾起玩家的回忆。这款由SOE开发的大型网络第一人称射击游戏，从开始就受到了世界玩家的关注，现在它终于被引进到了我们身边。如果用一句话来概括这个游戏的话，或许“无止境的千人FPS”是一个响亮的口号，但它尚不能完全表达出这款游戏的所有有趣特性。



游戏的背景是在一个未来时代，3种势力角逐于一个行星，它们各自有不同的军事优势，而且征战不断。这是一个典型的射击游戏故事背景，而玩家就将作为千万士兵中的一员投身到这场战争中。和一般网络游戏不同的是，《星际Online》的表现形式是第一人称射击；而和普通第一人称射击游戏不同的是，玩家身边的战友和面前的敌人都是活生生的其他玩家。简单地说，在64平方公里土地上的千人CS，就是《星际Online》的感觉了。

64平方公里是个什么概念呢？如果是平地的话，让你的角色站在地图一端，然后把方向键（向前）压住，大概要过一小时，才能到地图另一端。这对于一个FPS游戏来说，无疑已经足够了。何况这里有着10个大洲和上百的军事基地，并不是一马平川呢。这巨大的地图采用无缝连接，不会给玩家以任何延迟或读盘的感觉，真正做到了在同一片蓝天下作战的效果。通过查看卫星定位和路点，就可以做到各种战略上的配合，诸如穿插、包抄、突袭等。

如果仅仅是FPS，那么并不能吸引玩家一直坚持下去。作为网络游戏，更长时间的游戏理应带来一些回报。《星际Online》采用了一种叫做“执照”的系统，来鼓励玩家持续游戏。类似于经验值，当玩家更长时间作战时，就会获得类似技能点的东西，可以用它来换取一些“执照”。比如开坦克的执照、驾驶飞机的执照，还有使用更强力武器或进阶攻击模式的执照，令玩家有提升自身的成就感。当然，玩家不仅可通过杀敌来获得经验，为战友治疗或修理装备也可获得经验，做一个精英后勤的感觉也很不错哦。

此外，作为升级的好处，玩家将在6、12和18级时可获得选择插件的权利。所谓插件就相当于一些被动技能，可以大幅度地提高角色的生存能力和战斗能力。每个角色只有3次增加插件的机会，而且阵亡之后必须重新装配上，因此，在选择插件上必须严格挑选。



当然，这毕竟还是一款FPS游戏，即使是新手，也可以凭借自己出色的枪法和战术击败比自己装备精良的老手。而如何在此点上取得平衡，就是SOE的水准了。游戏由曾经创建过著名网络游戏《无尽的任务》的Verant设计，在平衡性上无疑可以信赖。此点从游戏在海外的良好反响，亦可得到证明。

■类型：大型多人在线 ■制作：韩国WIZET ■运营：盛大
■上市日期：2004年暑期 ■推荐度：★★★☆



冒险岛Online MapleStory

■北京 Safer

虽然同属韩国游戏，但本作却和玩家接触到的其他“韩国泡菜”大不相同。《冒险岛Online》以别开生面的2D横版卷轴方式，开拓了一个网络游戏的新局面。



游戏以2D平面展开，采用了与普通Q版2D游戏不同的横向卷轴的移动方式。加之游戏场景采用了高低落差的设计，使用了多种角度加以体现，给玩家带来一种独特新奇的游戏感受。

游戏的色彩十分亮丽，为玩家构筑了一个童话般的世界。在游戏中，有带有中世纪风格的村庄、充满野性的原始部落、一望无垠的大草原、起伏不平的高原地带以及浓郁茂密、带有神秘意味的魔法森林。每一处都会令玩家眼前一亮，而且在这些不同的地图中，玩家还会看到风格迥异的场景和建筑。当然，随着游戏的进行，每到一处也会有新的挑战和任务迎接着玩家。

游戏的操作十分简单贴心，新玩家也能轻松上手。游戏的所有操作完全通过键盘控制，无论是人物行走、跳跃、攻击，还是捡拾物品、攀爬峭壁。

能够创造出一个体现自己独特个性的角色，也是现在网游不可或缺的元素之一。《冒险岛Online》当然也不例外。在本作中，玩家可以随心所欲地装扮角色，游戏中的纸娃娃系统不仅可以更换人物的服装、发型，就连像眼睛、鞋子以及一些小饰品，也可根据玩家自己的喜好进行选取。如果在游戏进行中，你对自己的造型感到不满，那么大可通过美发、换肤、整容等专业的技术手段令自己来个“七十二变”，想怎么变就怎么变。

游戏中还提供了丰富多采的任务体系。对于新手来说，完成新手任务可以使你在游戏初期轻易地积累起一定的资本，以用于购置武器装备以及其他必需品。而高级别的玩家则在不同层次有相应的任务出现，完成特定的任务之后，就可以得到丰厚的奖品。不过人多力量大，为了强调团队合作精神，游戏中也设定了专门针对三五好友合作完成的团队任务。这些任务只有在队长和队员的默契配合之下才能完成，而完成团队任务所得到的奖励自然也较之个人任务更为吸引人哟。



如果你觉得，只是完成任务、杀怪还没有脱离“泡菜”味儿的话，那么也可以当一回隐士啊。游戏制作者同样精心为你设计了特殊的娱乐系统——宠物系统和迷你小游戏。现实生活中可能由于各种原因所限，你不能拥有自己的猫猫狗狗，那么在游戏中领养一只电子宠物吧。它一样可以和你交流、玩耍，对待它也一样需要耐心和爱心才行呢。如果玩家选择进入迷你小游戏的话，不妨叫上三五好友或是家人亲戚，这些多样有趣的小游戏也会给你带来不少乐趣。

■类型：角色扮演 ■制作：Falcom ■发行：北京娱乐通
■上市日期：2004年7月 ■推荐度：★★★★

伊苏Ⅵ——纳比斯汀的方舟
YS Ⅵ：The Ark of Napishtim

■北京 柜橱



“我静静地站在船舷上，凝视着波涛涌动的大海。东边的海面上，一列舰队破浪袭来。在我们开始备战的时候，敌人已经一切就绪，而炮口指向的目标正是我们的桅杆……”

传说中，在辽阔的海域里，有一个名为“迦南大漩涡”的神秘所在，所有的船只开到此处莫不被它所吞噬，而这个犹如黑洞般可怕的地方竟然可能连接着另一个人类未知的世界。作为冒险家的你，怎能错过这个大好机会？

亚特鲁也和大家一样，生性喜好冒险的他，和伙伴们一起前往艾雷西亚大陆以西1200公里处的“迦南大漩涡”迎接挑战。然而，离“迦南大漩涡”还有一段距离的时候，罗门帝国的舰队因为追捕船上的拉多克而袭击了亚特鲁等人乘坐的海盗船。船上的人纷纷落海，而亚特鲁竟被卷入漩涡，失去意识。当他再度醒来时，发现自己已被冲到一个陌生的海滩上。他的救命恩人竟是一对长相奇特的长耳姐妹。原来亚特鲁进入大漩涡后不但没有命丧九泉，还巧遇机缘，被水流带到了他的目的地——迦南诸岛。在这里，他结识了列达族的巫女奥露哈和她妹妹伊莎，并在岛上展开了新的探险之旅。

本作的画面可说较之前诸作有了明显的改变，不但场景设计得真实漂亮，人物动作也更加细腻，魔法效果也更为绚丽。游戏采用了3D与2D相结合的方式。2D部分细腻逼真，3D部分则适当地运用了光影、雾化以及透明等效果。取二者之长，避二者之短。如此一来既有效地构架了游戏的立体世界，也不会产生3D游戏中多出现的生硬效果。

《伊苏Ⅵ——纳比斯汀的方舟》除继承了该系列一贯的优秀传统之外，还加入了新的元素，像武器（剑）升级、剑技和剑魔法等。本作中，亚特鲁可以同时操纵3把“艾玫拉司剑”，分别是风之剑、火之剑和雷之剑。3把剑带有不同的魔法，玩家可以根据敌人属性的不同而采用不同的剑来制敌取胜。而且武器还可以升级。升级后的武器所带有魔法威力更大，即使仅仅使出简单的普通剑招，其伤害力也是不容小觑的。游戏中还增加了如下刺、跳斩、冲跳斩等诸多新动作，而与敌人战斗的范围也不再仅仅局限在陆地，相信在空中、水里的激战必会令玩家心跳加速。



除了动作成分的加重外，在游戏中寻找宝箱也成为乐趣之一。虽然通过商人们可以购买各种基本物品，但想要得到特殊装备的话，还得要仔细搜索游戏中的各个角落。千万不要忽视那些犄角旮旯，说不定你要找的宝箱就藏在那些不显眼的地方呢。

曲折的剧情、精美的画面、优美的音乐再加上逼真的音效、战斗的紧张感，可以说Falcom再次为我们带来了一部游戏佳作。剩下的就只等玩家们亲自进入游戏中去体验了。

游戏上市热报

■晶合实验室 Lee

大家好！本人是晶合实验室的Lee，很高兴为大家主持这个新版块。在网游大行其道时，本刊希望提供给大家更多更详细的单机游戏资讯。所以小编今后会为大家介绍已经可以玩到的正式版单机游戏。本版块的宗旨是：把硬币抛向空中——如果正面朝上，就玩单机游戏；如果背面朝上，也玩单机游戏；如果硬币立起来，就去玩网游。



天使恋曲（Angelic Serenade）

类型：角色扮演 **制作：**工画堂 **发行：**光谱资讯 **上市日期：**2004年5月初 **推荐度：**70

简评：日式RPG《天使小夜曲》的续作。大家都知道这是一款以美妙的音乐见长的游戏。这次续作聘请了游戏音乐界的超级新星——Feel来为这个游戏的音乐部分改头换面，会给玩家带来全新的视听享受。

呼啸战神Ⅲ（Warlords BattlecryⅢ）

类型：即时战略 **制作：**Enlight Software **发行：**Infinite Int **上市日期：**2004年5月19日 **推荐度：**70

简评：如果你是一个喜欢在即时战略游戏里折磨电脑的人，那这个游戏就很适合你了。游戏虽然已做到了第3代，但是画面和音乐方面并没有太大的提高，只是做了全新的过关剧情，增加了更多的职业、装备和魔法。从2000年9月的一代开始就引入了装备、技能等RPG因素，在当初的即时战略游戏中也算是闪光点了。总之，如果你是个即时战略迷的话，这个游戏还是不容错过的。造满箭塔，开心地等着敌人来送死吧！





奇灵王（Ciling King）

类型：角色扮演 **制作：**唯软 **发行：**智冠 **上市日期：**2004年5月20日 **推荐度：**65

简评：一款可爱风格的Q版RPG。游戏的速度和节奏有些过慢，操控感也不是很好。不过喜爱那种走格子类回合战斗游戏的玩家，还是可以尝试一下。

天使与恶魔（Angels VS Demons）

类型：格斗 **制作：**Enigma Software **发行：**Enigma Software **上市日期：**2004年5月21日 **推荐度：**60

简评：一款很可爱的格斗游戏。游戏中还加入了人物属性升级和道具系统。





哈利波特：阿兹卡班囚徒（Harry Potter And The Prisoner Of Azkaban）

类型：动作冒险 **制作：**Electronic Arts **发行：**美国艺电 **上市日期：**2004年5月25日 **推荐度：**70

简评：EA早就该让玩家可以扮演游戏中的其他人物了。基于这一点，这部哈利·波特的最新续作能够让游戏者领略到更浓的团队气氛。在这部作品中，玩家可以利用赫敏与罗恩，当然还有“老”哈利·波特这3个人物不同的特质和魔法，同心协力解决各种难题，经历更离奇的冒险（详情可参照本期试炼场）。

神偷——死亡阴影（Thief：Deadly Shadows）

类型：冒险 **制作：**ION Storm Austin **发行：**Eidos Interactive **上市日期：**2004年5月25日 **推荐度：**85

简评：第一个感觉就是这个游戏对系统要求比较高，不支持GeForce2系列倒也说得过去，但是连GeForce4 MX系列显卡都无法进入游戏。相信玩家中应该还有相当一部分在使用着GeForce4 MX系列显卡吧。还记得在1998年底，这个游戏的一代带给小编的那种惊艳之感，这是本人第一次身临其境体验躲躲藏藏的紧张心境，那有限的武器和无限的敌人交织出一个个不可能完成的任务。但是每当完成一个艰难的任务后，我都会顺畅地深呼吸一下，然后在心里默念：“我做到了！”现在给大家介绍的已经是这个游戏的第3款作品。离子风暴的工作人员之所以没有将其命名为《神偷3》，是为了让新老玩家对这款游戏能够重新认识。游戏对操控进行了更简单的设定，稍加练习就可以方便上手。在难度方面，设计人员也进行了人性化调整。在低难度里不仅减少了过关的任务，连敌人的能力也大大降低。剩下的还有什么要说的？画面更细腻了，音效就更不用说了，听声辨位可是盗贼的基本技能。那么，欢迎来到盗贼世界！





公元1503——海盗王的财富 （Anno 1503：Treasure Monsters Pirates）

类型：策略 **制作：**Sunflowers Interactive **发行：**EA Games **上市日期：**2004年5月27日 **推荐度：**70

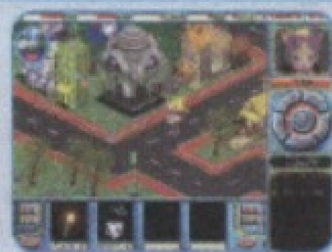
简评：还记得2003年春天，EA为我们带来的《公元1503——美丽新世界》（AD 1503：New World）么？“海盗王的财富”是基于这个游戏的最新作品。游戏的新因素包括12个不同难度的全新单人游戏剧情；3个新的“连续游戏”，玩家可以持续进行游戏，不受过关条件的限制；可以搭乘舰船作战；全新的对手，包括蜘蛛、鳄鱼和强盗等；改良的建设选项，例如自由选择仓库和其它建筑物的大小等。

百战咕咕鸡（KOKOMANDO）



类型：动作 **制作：**Heaven **发行：**淇伦互动 **上市日期：**2004年5月30日 **推荐度：**50

简评：在这个游戏里，你将演绎一个英雄（小公鸡）救美（小母鸡）的故事。游戏对熟练操控小公鸡的动作要求很严格，稍有不慎你就要回到之前的一个存盘点（地上带有鸡爪印的小石头）。所以，如果你对自己的耐心很有自信又闲极无聊的时候不妨一试。



大富翁与小富婆（Richman And Richwomen）

类型：益智 **制作：**冠捷咨询 **发行：**京群超媒体 **上市日期：**2004年5月30日 **推荐度：**65

简评：游戏中加入了经营网络商店的模式和遇到一些事件会出现小游戏供玩家娱乐的创新，不过小编本人还是不太习惯这种即时模式的“大富翁”类游戏。

太空堡垒（Perimeter）



类型：即时战略 **制作：**1C **发行：**Codemasters **上市日期：**2004年6月29日 **推荐度：**75

简评：“好玩么？”“还行，主要是我没发现这个游戏有什么不好玩的地方。”这是我与一个正在玩这个游戏的游戏“老鸟”的对话。游戏的片头做得很眩，让人一看就有赶紧进入游戏的冲动。画面不错，音乐音效尚可，操控也很方便。游戏中有时还会出现漫山遍野的敌人向你的基地冲锋的场景，很壮观。

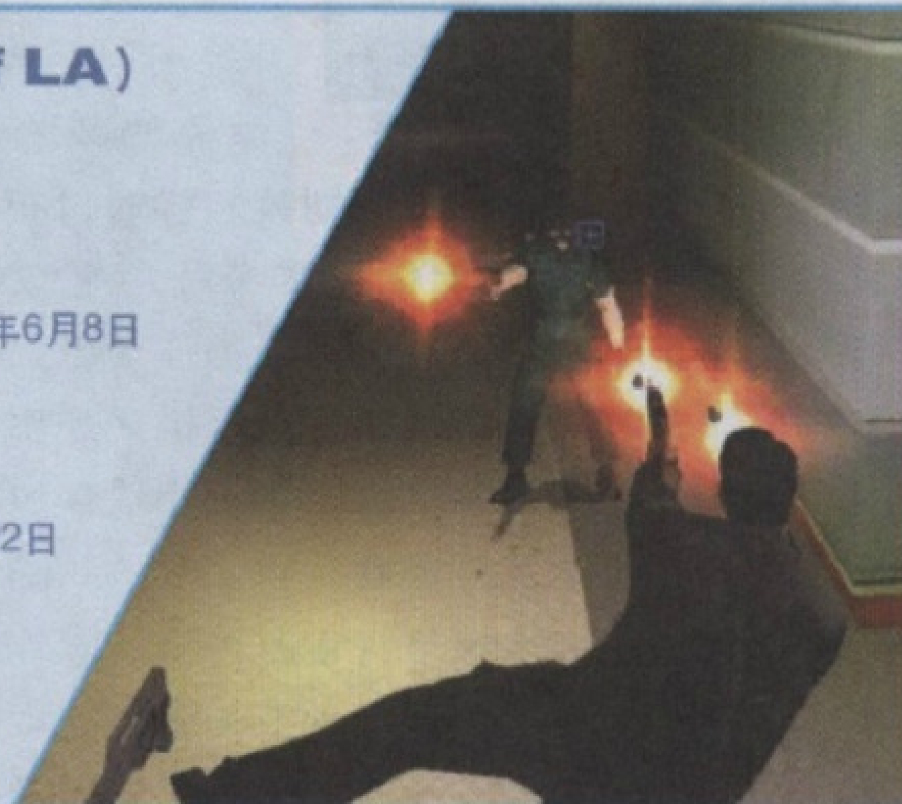


围城之军（Besieger）

类型：即时战略 **制作：**Primal Software **发行：**DreamCatcher Interactive **上市日期：**2004年6月2日 **推荐度：**75

简评：现在的即时战略游戏做得越来越好看了。该游戏使用大量多边形渲染人物、建筑、风景；平滑的骨骼构造，将人物的形象表现得栩栩如生。此外，游戏还采用了多角度、多重缩放的电影手法。

以下几款游戏可能会有政治问题及暴力、色情成份，不利于青少年玩家接触。希望读者朋友发现有这几款游戏的销售，请积极向有关部门举报。让我们共同维护游戏市场的良好秩序。



真实犯罪——洛杉矶喋血街头（True Crime Streets Of LA）

类型：冒险 制作：Luxoflux,Inc 发行：Activision 上市日期：2004年5月11日

闪电战之燃烧地平线（Blitzkrieg: Burning Horizon）

类型：即时战略 制作：Nival Interactive 发行：CDV Software GmbH 上市日期：2004年6月8日

雇佣兵——秘密战争（Soldner Secret Wars）

类型：第一人称射击 制作：Wings Simulations 发行：JoWood 上市日期：2004年6月22日

血腥尼诺（Nitro Family）

类型：第一人称射击 制作：Delphieye 发行：Valusoft 上市日期：2004年5月23日

相信大家已经仔细看完了第一期“上市游戏热报”。从本期热报里不难发现即时战略游戏所占的比重偏大，而且这几款游戏的可玩度都不算太差。喜爱这类游戏的玩家可以得偿心愿了。另外由于篇幅的限制，这期还有《圣女贞德》、《鬼魂大师》、《实况足球7》和《铁道王》等几个不错的游戏都出了中文版本。英文不过关又喜欢这几款游戏的朋友可以去找找看了。这里再给日文游戏爱好者提个醒：这段时间还出了《魔导异元素3》（Sequence Palladium 3）和《战斗妖精雪风》（Sentou Yousei Yukikaze）两款日文版游戏，这里也不做特别介绍了。最后，谢谢大家观阅本版块，有问题可发信与我联系。

■类型：动作冒险 ■制作：Electronic Arts ■发行：美国艺电 ■推荐度：★★★☆
■系统配置要求：PⅡ 400MHz、128MB内存、700MB硬盘

《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》完整测试
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

■北京 Fas

2004年6月4日，电影《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》在欧美地区正式公映，再次掀起了“哈利·波特”热潮。而在此之前，PC版、PS2版以及GBA版的同名游戏已经先于电影在市场上发售。作为游戏玩家，笔者有幸提前在游戏中亲身感受了哈利·波特与小天狼星布莱克之间如何了断恩怨情仇，并且体验了哈利·波特与小伙伴赫敏、罗恩全新的冒险历程。


赫敏施用魔法将兔子石像变成真兔子。

在霍格沃兹魔法学校中，波特开始了第3年的学习生活，不但掌握了新的魔法技能，还在海格的指导下，学会了驾驭鹰头马身兽巴克比克。不过，小天狼星布莱克的威胁还是始终萦绕在波特的心头。正当大家计划着怎样对付布莱克时，事情却发生了始料未及的变化。波特从卢平教授的口中得知，布莱克并非出卖自己父母的人；作为教父，他始终关爱着波特。那么是谁在冤枉布莱克？谁又是出卖波特父母的真凶呢？其实，说到游戏的剧情，相信读过该系列丛书的玩家早就耳熟能详了。毕竟，同先前的《哈利·波特与魔法石》和《哈利·波特与密室》一样，本作也是基于原著开发制作出来的游戏。除了在某些细微的地方稍加增减和调整之外，比如游戏之初列车上的书怪以及一些魔法是原著中所没有的，故事情节的整体结构并没有改动。不过，与前作相比，《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》在游戏方式上有了明显的变化。如今，玩家在游戏中不再是只控制着哈利·波特一个人行动，而是要控制着波特、赫敏和罗恩一起行动；随着游戏的进行，电脑将自动为玩家切换到相应的角色进行冒险，并且在某些时候还要求玩家所控制的角色与电脑所控制的其他两个角色一起配合，打开机关或者消灭特定的敌人。特别是在对付敌人头目的时候，团队合作就变得尤为重要。有时需要3个角色一起使用相同的魔法，同时击中敌人才能产生效果；而有时则要等电脑所控制的2个角色配合玩家所控制的角色使用某种魔法攻击敌人之后，再由玩家所控制的角色使用另一种魔法打中敌人才能造成伤害。因此，游戏中的战斗比先前更为激烈，并且饶有趣味。

与先前的两款作品相比，《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》的画面效果有了明显改进。波特与小伙伴的模样看起来不再像小孩子一样，成熟了很多。毕竟他们已经是魔法学校3年级的学生了，而且游戏中每个角色的面部表情也制作得更为精细，在说话时，能够充分表现出各自的感觉与情感。此外，游戏中的场景环境制作得非常出色，室外环境会随着四季的转换有所变化。比如冬天白雪皑皑，春天则绿草葱葱。游戏中还出现了飞行生物，比如波特骑乘的鹰头马身兽巴克比克以及赫敏召唤出来的小飞龙等，玩家可以控制着它们在某些区域来回飞翔，拿取自己所需的物品或者完成特定的行动。在飞行过程中，可以看到空中的场景自然流畅，没有丝毫晦涩的感觉。


哈利·波特与摄魂怪之间的较量。

无疑，《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》同它的两款前作相比，无论是游戏方式，还是图像画面，都有明显改进。再加上其他方面细微的调整，使得游戏本身的娱乐性大大提高。对于喜爱哈利·波特的玩家来说，它是一款不容错过的作品；而对于其他玩家来说，它也是一款值得尝试的游戏。

THIEF
DEADLY SHADOWS

中世纪的"细胞分裂"《神偷——死亡阴影》

■品游轩 大漠奇侠

《神偷——死亡阴影》（以下简称为Thief 3）不折不扣是一款"中世纪的《细胞分裂》"，它的游戏方式、细节的设定都和那款以现代为背景的、Sam Fisher为主角的冒险游戏有太多相似之处，只不过"神偷"Garrett的行动方式和道具都使用的是千年之前的"古董"而已。笔者这样比喻，也许很多从《神偷——暗黑计划》（Thief: The Dark Project，1998）开始就关注这个系列的读者有些愤愤不平，毕竟《细胞分裂》出现得很晚，不能和《神偷》的开创意义作比较。但我们不能忽视的是，自从《神偷Ⅱ——金属时代》（Thief Ⅱ:The Metal Age，2000）之后，Garrett已离开我们太久的时间，以至于当我们面对Garrett全新冒险时，除了心底里还有那份原始的崇敬之外，它几乎已被后起之秀的光芒所掩盖了。

精品 总评	8.3
开放的场景、繁多的宝物收集、较为出色的角色控制，中规中矩地延续了"神偷"的品牌。	
敌人的AI十分孱弱，图像引擎执行效果不佳。	
制作	Ion Storm
发行	Eidos Interactive
载体	CD×3
类型	动作
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP

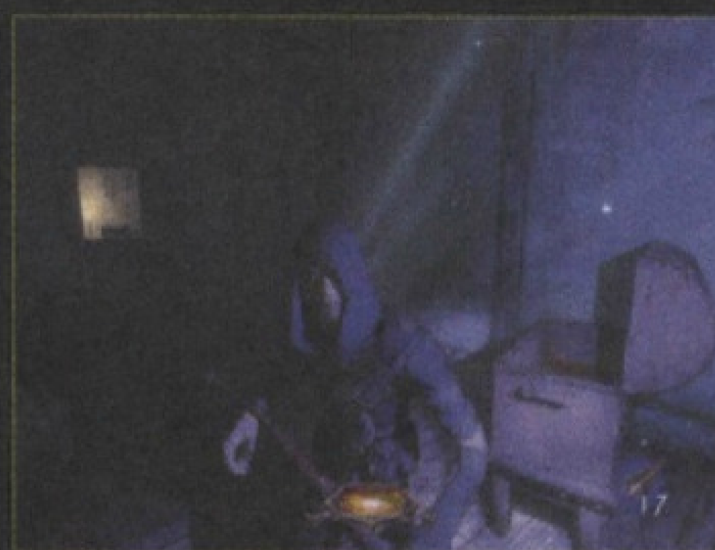


延续传统的《神偷》之路

我们都知道，当初Looking Glass Studios的解散给了《神偷》系列沉重的打击，以至于它的后续作品一直难产，但这并不代表我们将像未来的《古墓丽影》那样可能看到一个完全不同风格的"神偷"。在Ion Storm工作室，Warren Spector把《神偷》前两作的剧本作者、图像设计和作曲等都网络旗下，因此当我们看到《神偷——死亡阴影》时，仍旧能感受到前两作中神秘与黑暗交织的中世纪风格，虽然技术已进步了，但人物造型上显然还有前作的影子，美工们设计的仍旧是那种简单的游戏界面、粗犷的字体和宝石代表的血槽。这种气氛简直一下子把人们拉回到那个经典的"神偷"世界里。

《神偷》系列强调的是隐藏、无声无息地潜入和逃脱，这在Thief 3中都得到了很好的继承。图像效果的进步、真实的光影效果的运用已可让玩家用肉眼来判断是否隐藏得当，不过许多传统设计依旧很好地保留着，比如屏幕下方用宝石代表的隐藏度就是玩家是否安全的指示器，这跟《细胞分裂》中那个代表隐藏度的滑块是一个道理。如果你没有玩过《神偷》的前作，你可根据《细胞分裂》来想象：你正在黑暗里摸索，前面是一名拿着火把巡逻的敌人。你悄悄跟在后面，他没有发现跟踪者，但很不幸，你在跟踪时碰到兵器架上的铁剑，稀里哗啦一阵响，那个士兵警觉了起来，回头四处张望，于是你躲到箱子背后拉弓搭箭直接将那个卫兵射死，然后搬走他的尸体，抛到黑暗的角落里。这就是Thief 3的基本游戏方式。在本作中虽然游戏默认的视角是主视角，但建议大家切换到第三人称进行游戏，这时大家看到的将是一个经典的背后跟随视角，视野更广阔，而且可用鼠标比较灵活地转换视角，这就完全是一个"《细胞分裂》式"的游戏了。

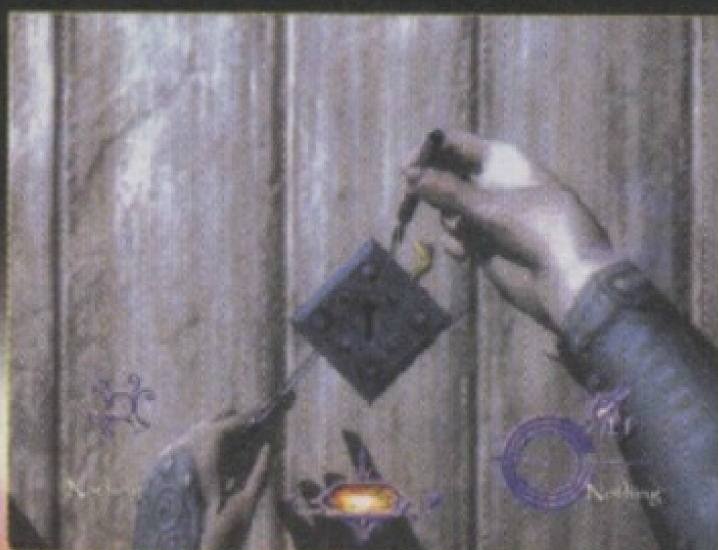
这还没有完，《细胞分裂》中Sam Fisher最大的敌人是无处不在的电灯，Garrett亦然。区别在于，Fisher运用的武器是无声手枪，而Garrett则要用水箭将场景里的火把浇

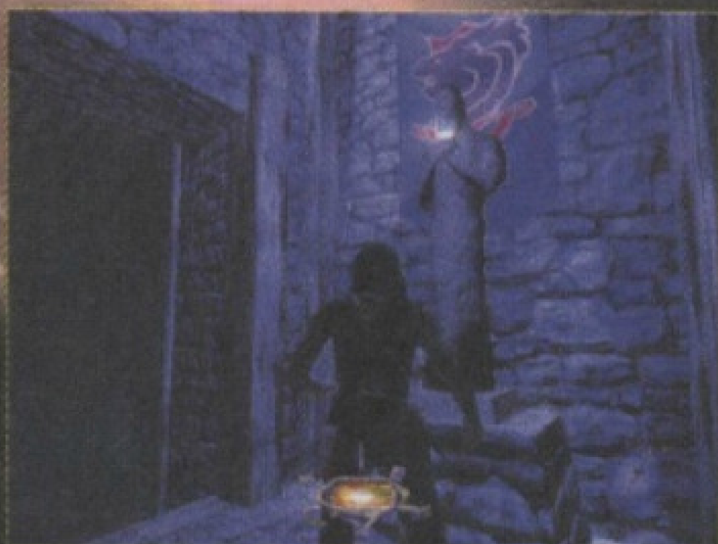

Garrett的身畔闪耀着神秘的中世纪光辉，游戏在风格上和前作保持了一致。


比起前作，游戏已经能够更出色的诠释光影和隐藏。


水箭可以制造无尽的黑暗。你可以等待镜头自动进入瞄准模式之后再发射。


箱子里锁着宝物，在关卡里有时候必须收集到一定数额的宝物才能过关。


锁就要开了，不幸的是游戏里需要开锁的地方太多。


有时宝物会在这些不容易被发现的地方。

灭（当然Garrett也和Fisher一样可使用闪光弹）。再比如，Fisher经常需要用饮料罐之类的物品制造声响吸引敌人的注意，Garrett也可把烛台、碟子、碗之类的物件抛出去引开敌人。最有趣的是，Thief 3也把前作中就有的开锁设计成了一个小游戏。仅有的不同是，《细胞分裂》中是用4个方向键来判断开锁，Thief 3是用鼠标的旋转判断锁眼的位置。

THIEF DEADLY SHADOWS 和《细胞分裂》的不同

前面提到了Thief 3和《细胞分裂》的相似之处。这里要强调的一点是，我们应该看到后来的《细胞分裂》在《神偷》系列上充分汲取了营养，而Thief 3也借鉴了《细胞分裂》的若干设计来完善自己。但《细胞分裂》和Thief 3都有它们各不相同的地方，从这些地方我们也能看出这两个系列在游戏性上的差别。

《细胞分裂》从一开始就是个第三人称动作游戏，因而首先Fisher就拥有特别多的动作，加上独特的关卡设计，使得他神通广大。可在悬崖上攀爬、可倒挂在屋顶，这无疑让Fisher的行动有了更大的空间，行动方式也比较丰富。《细胞分裂》也不强调将敌人杀死，而是最好打晕他们或是躲避。相比之下，Thief 3是从一个射击游戏演化而来的，它的游戏引擎至今仍旧是一个标准射击游戏的引擎，除了爬上半高的墙Garrett几乎没有别的本事，这决定了他的行动只能在平面上展开。尽管游戏中某些关卡设计了多路线，但总的来说Garrett的行动稍微有些单调，关卡的设计也略显青涩，很多场景不论你从哪条路线进入，都要将场景里大大小小的走廊、房间过滤一遍，寻找线索和隐藏宝物，这个过程显得比较单调。另外一点不同是，Fisher可很轻易地从背后将敌人打晕，而Garrett就显得不那么灵光，因为他进入蹑手蹑脚的潜行模式之后挪动起来太慢了。一旦被敌人发现，他的大棒和匕首也不怎么好用。

本来游戏中加入隐藏宝物的设计是个不错的主意，可惜制作人员给关卡里放置的宝物太多，名目也太单一。本来在训练关里找齐6个宝物达到100%是个很享受的过程，但从第二个任务开始，宝物的数量就急剧上升。当你找到一个夜光杯后系统显示才以2%的速度递增，一个任务要找到40件左右的宝贝时，恐怕我们也只能叫苦连天了。况且我们要无数次地重复开锁游戏，要找的也大多不是什么很特别的宝物，仅仅是些杯子、盘子和蜡烛台而已。

THIEF DEADLY SHADOWS 游戏的弱点

有几点让我们在游戏中无法尽兴。首先是游戏的图像引擎不太好。本来同是Ion Storm的作品，游戏使用《杀出重围2》的引擎并不令人意外，但这个图像引擎的执行效率不好。当年《杀出重围2》匆匆发布时就很少有人能跑顺这款游戏。而Thief 3尽管要求的最低配置不算太高，但有很多人会出现无法进入游戏的情况。在游戏的自述文件里也花了很大的篇幅告诉玩家要使用什么样的驱动和设置才能正常进行游戏，这显然不是一个大作应有的问题。

此外，游戏中敌人的AI显得有些单薄。在游戏中你无法想象会遭到《细胞分裂》中那样的搜捕（尽管在这款游戏里敌人也聪明不到哪里去）。例如，当你滑稽地用水箭射灭敌人的火把时，他根本就搞不清发生了什么，只会站在原地虚张声势，缺乏下一步的行动。即使不小心碰到了什么物体发出声响，卫兵们也很少会到出声的位置查看，更多时候是莫名的不知所措。如果你碰到平民，他们逃跑时会大呼卫兵增援，但一般情况下附近的卫兵都是聋子，没有什么作为。结果在游戏中，其实很多情况下都可肆无忌惮的行动，即使被敌人看见追过来只要跑远一点也就一切平静，甚至被敌人在后面追来追去也不会被砍掉多少血，这就有些可笑了。最后，游戏的地图提示不是很聪明，有时候在一个大场景里根据那几张地图完全不能确定自己的位置。

总之，《神偷——死亡阴影》是一款继承了《神偷》系列原有风格的作品。在加入第三人称视角之后，操作上没有出现什么大问题。但游戏致命的一点是，相对经典的前两个《神偷》作品几乎没有什么创新和提高，反而在AI和图像引擎上有所失分。它是一个中庸的续集，延续着这个系列的血脉，却没有给Garrett注入任何新鲜血液。 P

WARLORDS BATTLECRY III

战歌为英雄而唱

《呼啸战神III》

■贵州 yago

5月的天气中隐隐掺入了一丝夏日的炎热，《呼啸战神III》也近乎悄无声息地出现在玩家们眼前，没有声势浩大的市场炒作，没有全平台制霸的野心，相信它也不会有轰动业界的销售纪录，但就是这样一款单CD的老派2D即时战略游戏，仍然以其独特魅力牢牢拴住了无数老玩家们的心。没有人否认《呼啸战神III》应该属于即时战略类，尽管它有着一个看起来太过简陋的战略界面，尽管它的RPG味道浓得像一罐新开的炼乳。虽然同属于RTS家族，但如果片面地把它当作类似一款《魔兽争霸III》的游戏，那将会犯下一个极大错误，而此时，粗心的玩家们也错过了一款别有风味的佳作。《魔兽争霸III》系列以极强的竞技性和完美的均衡性称霸天下，但《呼啸战神III》并不适合用来联网比试，这是一款魔幻背景下融合了RPG、养成和RTS风格的游戏混血儿，不过前两者唱主角。游戏中英雄人物有16个种族和28种职业的无限制交叉选择，这恐怕在RPG中也不多见，更不要说还有百余种魔法和技能，以及更多选择交叉后带来的无法计数的不同结果，与之相比《魔兽争霸III》中英雄们的那三招两式实在是太苍白了点。

良品 总评 7.5

☺ 庞大的技能系统，成熟的英雄育成模式，使游戏拥有很高的可玩性。

☹ 画面效果比较陈旧，游戏时间稍长很容易让人感到单调。。

制作	Infinite
发行	Enlight Software
载体	CD×1
类型	RTS
语言	英文
环境	Win98 SE/Me/2000/XP

文化包容性：7.0	上手精通：8.0
画面：7.5	音效：8.0
创新：7.0	剧情：7.5

多种游戏元素的融合

《呼啸战神》系列始于1999年，而它的大哥《战神》系列从DOS时代起就是回合制策略游戏家族中的经典，在欧美玩家中的知名度不低于原属3DO现转手育碧的《英雄无敌》系列。《呼啸战神》的种族、职业、兵种、建筑等设定无不取自于《战神》的丰富库存，唯一不同的是这位小弟却以快节奏的即时战略模式受到了更多玩家的欢迎。《战神》和《呼啸战神》的故事全都发生在名为Etheria的大陆上，中世纪风格的魔幻战争中涌现出大量不同种族不同职业的英雄，这些种族职业的外形和名称大体照搬龙与地下城的设定，有趣的是，不同种族的英雄居然还可不受限制地选择自己的职业，矮人刺客、牛头人奥术法师、亡灵圣骑士等组合也堂而皇之地登台亮相，足令D&D某某版本规则的铁血卫道士们发出嗤之以鼻的冷笑，不过这种带点恶搞味道的设定自从《呼啸战神》1代以来就受到了普通RTS玩家的欢迎。尽管没有种族职业选择的严格限制，但游戏中的英雄们仍然个性十足，即使是同一种族同一职业也能通过不同的技能培养玩出千变万化的花样来。

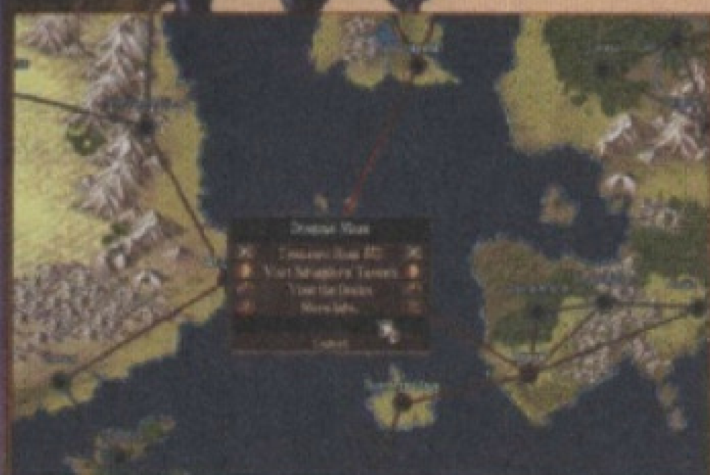


内容丰富的道具系统。

第一次进入《呼啸战神III》的玩家必须先为自己创建一位英雄，与2代相比，3代多出5个种族：瘟神、蝎族、蜥蜴族、帝国和骑士，其中帝国和骑士由2代中的人类一族分化而来。职业方面也从原先的20个增加到28个，粗略可分为物理系、魔法系和辅助系三大类。战士、游侠、刺客之类属于物理系；魔法系职业花样非常多，甚至连召唤类的还细分为死灵法师和召唤师两种；辅助系可不是牧师、德鲁伊之类，这里主要指商人和修补匠两种职业，够新鲜吧？种族的选择还有深一层次的含义，它将决定英雄所能率领的部队体系，但后期可通过结盟的方式获得其他种族的领导权。创建英雄时还可进入子菜单中为自己的英雄选择多种头像、声音和走动造型。最后还有一项是给玩家们留下永恒挑战性的恶梦之选项——铁人模式，在该模式下英雄将获得双倍经验值，但如果在战场上一旦阵亡，嘿嘿，硬盘哗哗响过之后你会发现自己辛苦数十小时培养的这位英雄就此人间

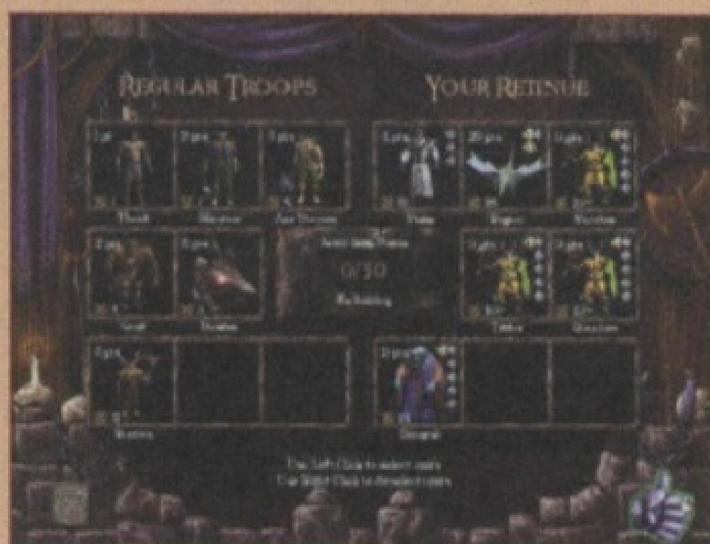


战场地貌特征也有多种


每座城市都有不同的任务。


战场上总有千奇百怪的生物出现。


魔幻战争的主角永远是法师。



你的部队和将军们。


交战双方召出两条沼泽绿龙互K。



每系魔法下都有10项法术。

蒸发！经受不了这种沉重打击的朋友还是选择普通模式算了，练级虽然慢，不过挂了也就算输一场战斗而已。当然，对那些热衷于自我折磨的BT族们，以上这段话就当咱没说过吧。

强大的英雄培养体系

玩家创建的英雄人物不但可用于单人战役模式，也可参加人机模拟对战，还能和朋友们联机比试。任何一场战斗中获得的经验值、宝物都会得到保留，当然最后的胜败结果也会记录在英雄的个人资料中。英雄的养成几乎成了本作的核心，除初建人物时需要精细斟酌外，攒积经验值升级后的培养也很有考究，这很大程度上是由100多种技能魔法带来的后果。《呼啸战神III》中仅魔法就有13系，每系各有10种级别不同的法术，而这些法术还没有算在以上所说的100种技能魔法中。英雄升级后将获得属性和技能奖励点数各1点，属性点数可增加力量、敏捷、智力、魅力中的任一项。通常情况下1级的英雄根据职业和种族就已有4项天赋技能，每过5级之后又会获得一项新技能，累计到30级时英雄最多可拥有10项技能，这个数字看上去不大，但实际情况是每项技能都需要投入相当多的点数才能有显著效果。最恐怖的是，本作中无论是英雄还是英雄的属性、技能都没有封顶上限，只要你愿意一直练下去永远不会有尽头。各系魔法中每投入1点技能值即可习得下一项法术，在某系魔法中连续投入10点就能习得该系全部10项法术，但这并不值得骄傲，因为如果你继续投入点数又将进一步扩大各项法术的效果，例如攻击性法术的杀伤效果、召唤法术得到的怪物数量等，投入10点，100点甚至1000点都会让你的英雄在该系魔法中的修行越来越强。当然，如果专注于在某系魔法中投点必然会影响到其他技能的修行，对于属性的加点也是同样道理。

英雄们还能装备各种各样的魔法道具，头、身、脚、左右手、左右指等7个部位都能佩戴提高属性或技能的装备，每位英雄还有一个4格空间的背包，在战略界面下玩家还可将多余的装备放入12格空间的大箱子中。在完成特定战斗任务后还能缴获套装装备，如集齐一套套装装备并给英雄穿上后可获得额外的奖励效果，如施法成功率提高到100%等。英雄招降敌方非攻击性建筑物一直是《呼啸战神》系列的特色，对敌基地发起进攻时使用这招也能引发更大混乱，黄金、铁矿、石头、水晶等四大资源的矿点只要招降后就能自动生产，如果要加速生产还可向矿井中派驻工人。尽管英雄是当之无愧的主角，但每一位小兵也有自己的经验值系统，如果久经战阵侥幸不死即可在战斗结束后晋升为将军，将军是仅次于英雄的配角人物，除了不能装备道具外，其他方面和英雄差不多，只要不阵亡他们将一直跟随着英雄。英雄在冒险途中也可招募异族将军来壮大自己的实力，每位英雄能招募的将军总数与其魅力成正比。

丰富的任务和可玩性

似乎为了刻意突出英雄养成这个主题，Infinite的制作者们对本作的单人战役模式也来了一个大刀阔斧的创新。主线故事的单薄程度可谓创下历史纪录，玩家最多只需要9场战斗就能完成拯救世界的使命，但如果认为这样的单人战役模式太短了点，你可就大错特错了。在Etheria主大陆和Keshan新大陆组成的世界地图上，玩家完成主线故事后仍然可在41座城市点之间自由移动冒险，每座城市都提供了多种大小难度不一的战斗任务。玩家可在城市里招募佣兵、买卖道具，选择接受战斗任务后经过简报界面即可进入RTS模式，玩家必须在RTS模式的战斗中获胜才算完成任务，有一些战斗任务还可重复执行。《呼啸战神III》的RTS模式可不是充数的摆设，无论从哪方面来看，它都不逊色于任何一款大牌RTS，16个不同种族就有16类不同的建筑和兵种体系。首先各种族之间的部队单位没有重复的；其次建筑物体系中还包含有科技研究树体系，随着种族的不同也堪称花样百出，它们的区别绝不仅限于名字和外形。操作方面，别的RTS有的《呼啸战神III》都不缺，别的RTS没有的它也有了：部队编组、鼠标双击选择同类型部队这些就不说了，战斗AI设定竟多达13种，各位见过有能主动追杀敌人，等到自己生命值下降到25%后自动撒腿往己方基地逃命的AI吗？

《呼啸战神III》的魅力并不仅限于英雄养成，但这无疑就是它的最大亮点，对英雄角色的过于突出同时也带来了破坏游戏均衡性的副作用。20级之后的英雄通常可以一己之力横扫战场，越打到后面RTS的策略性越弱，几乎整场战斗都成了英雄的个人秀。对于喜欢研究战术的玩家来说，这是个失望的理由；但对于RPG养成迷们来说，这才是快乐的开始。

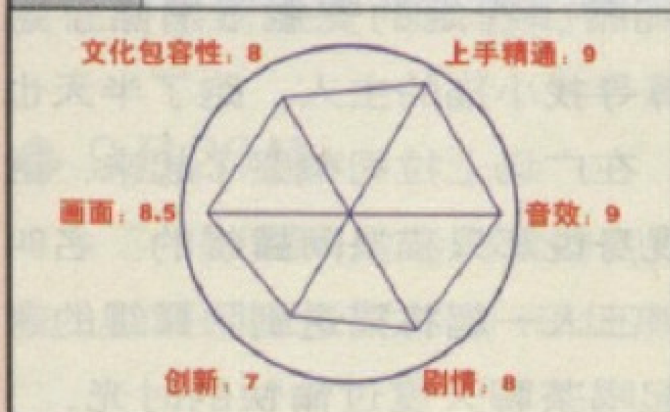


本作是《天使小夜曲》的续作，拥有不死之身的主角来到被称为天使之城的小镇上，为寻求失忆的真相与4位女孩相遇，不凡的人生增添了更多的变数。游戏剧情在策划高手小林且典的笔墨下波谲云诡，籍由4位女孩的影响最多可玩到8个迥然不同的结局。游戏的画风走清纯唯美路线，日本人气插图画家成濑千里，挥洒其清新淡雅的笔触绘制了大量CG，连贯剧情的隐藏CG有48幅，只有将所有结局和支线触发完成才能将所有CG收齐。而游戏的重头戏还在音乐部分，穿插游戏之中有大量的音乐和歌曲，每周的"暗之日"都要举办演唱会，弹奏符德鲁琴为拉司蒂伴奏，玩法和跳舞机相仿，不过难度很大，最高难度要同时使用30个键位来完成演奏，成功的演奏可增加女主角的好感度和评价。完成游戏剧情后，玩家可在游戏主选单的"Free Play"大展身手，其中还特别收录了工画堂系列名曲，如《天使演唱会》、《小魔女帕妃》系列等。

天使の恋曲

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

精品 总评	8.3
制作	工画堂
发行	光谱博硕
载体	CD X 4
类型	恋爱养成
语言	中文
环境	WIN9X/Me/2000/XP



配置要求	
CPU	Pentium III 500MHz
内存	128MB
显卡	16MB以上
硬盘	2GB

《天使恋曲》可归纳为拉司蒂（双结局）、妃亚、纱利雅（双结局）、阿露缇和新拉司蒂（双结局）5条路线，好感度和对话选择是决定剧情路线的因素。相对而言，纱利亚的好感度最好增加，到魔法店打工就行了。其次是妃亚和阿露缇，妃亚有时白天也在店里，晚上也可过去帮忙。稍难的是阿露缇，在晚上演出时伴奏增加好感。最难的是拉司蒂，她性格怯懦，首先要完成3部分陪读事件，增加家庭教师的打工项目，以后会加得轻松一些。所有女孩的好感度数值均可在图书馆的书里查到。行动中要注意主角的体力，疲劳过度的话就自动休息，这样会错过很多关键事件。

◆ 故事开始……

为了寻找失落的记忆，还有那位绝美容颜的魔法使，我带上符德鲁琴和天使羽毛，开始不知疲倦的漫长旅程。来到一片荫郁的森林，正在弹琴时忽被优美的歌声所吸引。在湖边遇到双色眼瞳的少女，手中的羽毛随之发出光，选择"好美的歌声啊……"。少女闻听转身消失在树林深处，我的意识也随之模糊，思想被拉到梦中……

攀上山阶来到佛邸邮镇，在后街遇到眺望天空的少女，落寞的眼神似曾相识。与妃亚攀谈后前往教会见牧师，由于我没有许可证只好露宿在镇外了。拜别牧师后，在妃亚的带领下到镇中的商店街、图书馆、公园、咖啡厅、魔法店、旅


眺望天空的少女，落寞的眼神似曾相识。


在旅馆里遇到了盲目舞女阿露缇。


拉司蒂在我的伴奏下唱起清亮的歌曲。


为了生存，我在镇上开始辛苦地打工。


阿露缇曼妙的舞姿，让人赏心悦目。


可恶的小猫抢走了我来之不易的早餐。


阿露缇有着出奇灵验的预感。

馆等处游逛一下。在旅馆里遇到阿露缇，出乎意料地得知她的眼睛看不见。

穿过教会抵达后山的神殿，传说那里曾供奉天使的羽毛。在神殿与妃亚分手后，在落晖中再次见到那位双色瞳女孩，只是她又惊慌失措地逃走了。在露宿时遇到野熊，为此回到镇上购买结界魔法药防身，在魔法店里遇到实验失败的纱利雅，对话后得到结界魔法药×8。

◆9月8日

早上醒来再次听到优美的歌声，来到湖边见到双色瞳少女，在追逐她时被拉到梦中，恍惚意识里梦中少女警告我不要再接近那位双色瞳少女。当醒来时看到双色瞳少女正紧张地望着我，交谈后知道她名叫拉司蒂，因某种原因使她不能说话，却能唱出妈妈教给的歌曲，接着我为她伴奏。和拉司蒂分手回到镇上收集有关天使的情报，与5位居民交谈后一无所获，于是决定前往镇上的图书馆查阅资料，在书籍中发现5年前的记录被人抹掉了。

◆9月9日

饥肠辘辘的我走在街上遇到妃亚，她会介绍旅馆演奏、田地劳作、魔法店以及教会的工作，晚上7～9点的时候到旅馆打工为舞蹈的阿露缇伴奏。选择①“不用了，我送阿露缇回家”，阿露缇好感度上升；选择②“那我就不客气了”，妃亚好感度上升。

◆9月10日

早上来到教会遇到祈祷中的拉司蒂。在下午（或黄昏）到商店街道上遇到纱利雅和摊贩玩捉鬼牌，我和妃亚一起被她逼着进行扑克牌特训（要求纱利雅好感度在2点以上，9月10日～14日）。

9月11日

在下午或黄昏时到商店街的杂货店前遇到拉司蒂，选择字的顺序为“小”、“苹”、“果”或“面”、“包”、“馒”，拉司蒂好感度上升（要求拉司蒂好感度2点以上）。

◆9月12日

在中央广场遇到几个小孩欺负拉司蒂，我跑上前去阻止小孩的行为。将拉司蒂拉开后，她摇头跑开了，我记得妃亚说过红色眼睛在这里是不祥的符号。

◆9月13日

早上醒来时在河边见到赶来的拉司蒂，为了抚去她心中的不快，我为她伴奏和演唱歌曲。回镇上到教会见牧师，向他请教有关红色眼睛的事情，然后回到镇上打听情报，向5名居民询问都得到支吾的回答，似乎在隐藏什么，随后在中央广场遇到拉司蒂并到家里作客。

◆9月14日

上午到拉司蒂家看到她正在用功读书，陪她解了几道题后离开（陪读事件1）；在上午到教堂也会遇到祈祷中的拉司蒂；在下午赶到魔法店买药，看纱利雅提起母亲的神情，尊敬而充满自豪。

◆9月15日

醒来后在河边生起火堆烤鱼，我正要大快朵颐时草丛中钻出一只小猫，以闪电般的速度夺走我手中的鱼，我的午餐也就此葬身猫腹了。我在追猫的路上遇到拉司蒂，在她的安慰下消除了怒火，打算寻找小猫的主人。跑了半天也没结果，在广场上拉司蒂哭了起来，这时妃亚现身说那只猫是阿露缇的，名叫索妃尔。三人一起将猫送到阿露缇的家中，一起喝茶聊天度过愉快的时光。

◆9月16日

来到广场遇到阿露缇在散步，她虽然闭着眼睛，我却能感觉到她眼皮后的视线。她还叮嘱我要小心脚下，不幸的是我还是摔倒了（此为随机事件，在阿露缇好感度10点以上触发，每次触发的警告有所变化，如“水”、“头顶”、“脚边”等）。

◆9月17日

再次沉入熟悉的梦乡与红发女孩对话，她建议我和拉司蒂一起开个演唱会，但她在离去时又说拉司蒂将会带来难以收拾的局面。醒来后在河边弹起了心爱的符德鲁琴，拉司蒂走了过来，我向她提出了开演唱会的想法。来到教堂遇到在教会工作的拉司蒂的母亲西亚黎，刚要谈起她女儿的事，她却匆忙地走掉了。

◆9月18日

和拉司蒂一起来到中央广场，我弹起的琴声飞过街道，吸引居民驻足观看，接下来的演唱获得了很大的成功（也会失败，看主角的弹奏技巧了），这时发现纱利雅和妃亚也赶来观看。下午走在商店街摔了一跤，结果身上的衣服裂开，阿露缇来为我缝补衣服，看着她的微笑，我觉得这一跤摔得蛮值得。

◆9月19日

早晨从睡袋里爬出来，看到注视河底的拉司蒂，在我说话时她忽然失去平衡跌下去，我赶紧伸出手将她拉了上来，而我却收势不住落入河中。猜测她的唇语有3种回答方式：①“鱼”+“在”+“会游泳”；②“爸爸”+“的”+“坠子”；③“妈妈”+“我”+“被骂”。在下午来到镇南的田地遇到帮忙收割的拉司蒂，我为她能与他人交往而感到高兴（田地事件1）。

◆9月20日

下午赶到田地会再次遇到拉司蒂，我上前鼓励她多多加油（田地事件2）。

◆9月21日

来到教堂试图跟拉司蒂的母亲谈一谈，我知道她对我存有戒心，看来解决问题也不是一蹴而就的。上午来到拉司蒂的家，见她正用功修习魔法，结果在我的引导下，她的魔法把我的衣服燃着了（陪读事件2）。

下午来到田地见拉司蒂仍在帮忙（田地事件3）。

◆9月22日

早上起来整理背包，找到一只破旧的音乐盒，便想找家古董店来修复它。然而在商店街往复走了几遍都没有找到可修复它的店铺，这时妃亚出现说纱利雅可以帮忙。来到魔法店，纱利雅说这盒子有两百年的历史了，修理的话需要1200元，选择“修理”。

如果已破过“拉司蒂完美结局”，重玩时在上午到教会遇到拉司蒂的母亲，在这里选择“说明自己的事”，则下一个事件会打开。

下午来到田地遇到收获蔬菜的拉司蒂（田地事件4）。晚上到旅馆演奏，事后我要送阿露缇回去，她却面露难色地说要去一个特别的地方，我只有留下来吃难以下咽的饭团球了。选择：①努力地将它吃完，妃亚好感度上升；②心中挂念着阿露缇，阿露缇好感度上升。跑出旅馆跟着阿露缇来到公园，看到她约的人竟是拉司蒂，两人坐在月光下快乐地聊天，在澄净的星空下合唱起天使之歌。

◆9月23日

到魔法店取修好的音乐盒，回到河边聆听盒子里流淌出来的声音，心中涌动一股怀念的感觉，我的思绪又被拉到迷离的梦境中，和那个红发女孩对话。下午来到田地与大叔对话，得知最近农作物经常被偷（田地事件5）。

◆9月24日

今天是暗之日，我和拉司蒂的演唱会的日子又到了，演出不例外地获得了成功。

◆10月1日

下午来到公园，看到妃亚忧郁地望着远方，当她看到我时又恢复到活泼的样子，声称要开始读书学习。来到田地看到聚满了居民，一个男孩指出拉司蒂就是偷蔬菜的贼，这时番茄由他的衣服里掉落出来，真正的贼竟是大叔的儿子（田地事件6）。

为了作曲，我来到图书馆寻求灵感，这时看到拉司蒂正在角落专心地阅


第1场演唱会上拉司蒂露出紧张而认真的表情。


拉司蒂在做魔法功课，不想把我的衣服烧着了。


妃亚所谓的料理，就是这些难以下咽的饭团球。


澄净的星空下阿露缇和拉司蒂合唱起天使之歌。


田地盗贼事件终于真相大白。


神秘的梦中少女警告我不要接近拉司蒂。


喝了纱利雅的魔法药突然失控。


香花送美人，为阿露缇选1种合适的花吧。


偷看厨房里的西亚黎和拉司蒂。



天真可爱的拉司蒂，不禁让我有捉弄她的念头。

读一本料理书（10月1日～6日）。

◆10月2日

下午2点之后到拉司蒂家遇到她正要外出，原来她母亲生病了。回到河边沉入梦中，红发少女得知我在根据拉司蒂唱歌的印象进行创作时，露出了一点落寞的表情。

◆10月3日

不觉已是秋天，森林已变成红颜色，让人感到秋天的来临。在河边我和拉司蒂一起演练起新歌“两种命运”（Two Destiny）追加，创作条件：Compose在45以上]。

如果破过“拉司蒂完美结局”，9月22日在教会触发西亚黎的事件，3日上午到教会再次触发对话，选择“我有请牧师让我在这里工作”，则新拉司蒂的剧情路线确立，以后在教会打工会提升拉司蒂的好感度，而做家教对之没有影响。

◆10月4日

在下午到商店街大道遇到纱利雅，她把我绑起来带到魔法店里，给我喝一种不知名的粘稠液体，喝下了这种所谓的魔法药后，我的身体竟然不受控制。这时妃亚突然闯了进来，我的后脑被狠狠地敲了一下。

◆10月5日

上午在商店街的道上遇到阿露缇在买花，她很在意花的香味，这里的选择是“澄曦花香的桔芙瑟”，花语是召唤幸福、祝福，很适合她的心意。

◆10月6日

暗之日，我和拉司蒂举办演唱会的日子，妃亚和纱利雅也赶来助阵（如果确立新拉司蒂路线，则拉司蒂母亲会到场）。结束后，拉司蒂害羞地请我到她家里吃饭，在客厅闻到浓重的香味，禁不住跑到厨房偷看了一下。

◆10月7日

来到图书馆，在书柜的阴影里看到打瞌睡的妃亚，我情不自禁地戳醒了她，然后被她完美的回旋踢打了出来（10月7日～12日上午触发）。

在上午时间来到拉司蒂的家帮她补习功课，不久她母亲从教会回来得知此事，许诺以后会支付报酬，增加“家庭教师”的打工项目（之前须触发陪读连锁事件）。

◆10月8日

在商店街的路上遇到妃亚，随她赶到教会得知居留许可证办下来了，在牧师的询问下，我恍惚记起一年前寻访魔法使的情形。对牧师选择“问问看”，得知5年前镇上由天使羽毛发生的一场变故。在下午到拉司蒂的家，开始跳舞的练习（条件是歌曲Two Destiny完成，10月8日～10日），跳舞时选择找“阿露缇”。

◆10月9日

在早上到公园遇到仰望天空的妃亚，不久看到一只鸟儿坠落到神殿的方向。找到伤鸟后有3个选择：①“喂食”，到镇上买粮食，结果在街上吵了起来，带着食物回神殿却发现小鸟不见了；②“处理伤口”，纱利雅赶来用魔法治愈了小鸟的伤口，小鸟再次展翅飞翔；③“没得救了，吃掉吧”，被妃亚一个回旋踢击中头部，当我醒来时已是黄昏。

◆10月10日

在下午的时间到旅馆正好遇到妃亚要出门，于是答应帮忙采买装饰品，随她去花店，这时打算买花送给妃亚，选择“红色的层花”。

◆10月11日

早上在河边烤鱼时又遇到阿露缇的索妃尔，我手中的早餐再次成为它的腹中物。饥肠难耐的我走在街上，遇到阿露缇得到一起吃早餐的邀请，选择“去”。

10月12日

今天是暗之日，我和拉司蒂在广场

的演出获得相当大的成功。

◆10月13日

在上午11点时到各处打工，下午3点结束时我决定前去喝杯咖啡，路上遇到拉司蒂，于是两人一起到咖啡店吃饭，看着她开心的表情，我不由起了捉弄她的念头……（此事件有严格的时间限制，只能在3点打工结束时触发）。

◆10月14日

在河边吃过早餐后忽然有创作的冲动，于是伸手在琴上弹出漂亮的音符。一首曲子终于完成了，当然不例外地请拉司蒂试唱（歌曲《贵重的宝石》追加，创作条件是Compose在100以上）。

◆10月15日

上午来到魔法店听纱利雅说有事相托，选择“只好听听看了”，为了采集魔法材料要从悬崖边捆住绳子跳下去，看着纱利雅期待的眼神，我只好舍命一搏了。在跳下山崖时有两种选择：①“就是现在……”，顺利地采到了紫花并跳回原点，得到打工费1000；②“再等一下”，绳子在途中发生断裂，坠落的一瞬看到纱利雅也跳了下来，但当我醒来时她却说是妈妈救了我，好奇怪。黄昏时分来到商店街水果店遇到避雨的阿露缇，回答她的问题选择“对不起，我都看见了”，然后听她讲述自己的经历。在晚上到公园会遇到阿露缇，她提议以她为主题作曲，回答她“试试看”。

◆10月16日

在商店街的花店前遇到苦恼的纱利雅，我在替她选择一种花之后，暗自警醒自己：可别再次成为她的研究对象哦。下午来到旅馆与妃亚母亲交谈，得知妃亚在努力地做功课，在她的拜托下我又成为妃亚的监督人。

◆10月17日

在图书馆里遇到找书的阿露缇，传说书里有寄宿的精灵，可读书给她听。来到拉司蒂的家看到她在做汲水的工作，看着她吃力的样子连忙上前帮忙。

◆10月18日

今天是演出的日子，拉司蒂首次在居民面前演唱《贵重的宝石》，阿露缇也赶来观看。梦里的红发少女再次警告不要接近拉司蒂，脑中的古老记忆一闪而过，难道她就是我要寻找的知己故交吗？

◆10月19日

早晨起来觉得有些昏沉，好像是生病了。来到魔法店向纱利雅拿药，喝完回到河边仍然没有好转，真如红发少女所说的，身体有被某种东西侵蚀的感觉。

◆10月20日

来到图书馆看到很多种类的魔法书，选择一本《爆炸为我友》的魔法书，我觉得它很适合纱利雅（10月20日～24日）。

◆10月21日

下午3点的时候到商店街看到阿露缇和拉司蒂走在一起，跟过去得知她们是在举办料理教学，厨房里不时传来噼啪声和糊焦味，我不禁朝那边偷看了一眼（料理挑战1）。在下午时到魔法店，听到里间发出叫声和爆破声，原来纱利雅用我送的花调配出特别的香水。拿到香水有两种送礼物的选择：①“阿露缇吗”，阿露缇好感度上升；②“纱利雅吗”，纱利雅好感度上升（10月22日～23日）。

◆10月22日

下午的时候到魔法店，在门前看到拉司蒂走进魔法店，我又被拉进去品尝恐怖的料理，再次舌头麻痹，手脚发抖（料理挑战2）。夜里我走在商店街的路上忽然想到旅馆吃东西，结果发现妃亚、纱利雅、阿露缇和拉司蒂都在这里，接着听纱利雅讲述天使



避雨的阿露缇，更显得娇楚可怜。



在图书馆给阿露缇读书听。



厨房里的拉司蒂在专心地削马铃薯。



多次的经验，使我下定决心不再吃可怕的料理了。



又要试吃料理，不会再发生意外吧。


我追到教会真诚地向拉司蒂道歉。


妃亚向我打听很多有关旅行方面的事。


凌乱的魔法店经常会发生一些小意外。


在女孩们的提议下，我们一起去品尝免费蛋糕。


受邀到阿露缇的家品尝料理。

大战的故事。

◆10月23日

黄昏时分在旅馆外会看到拉司蒂进入旅馆，我再次被拖进去品尝料理，代价是收拾像打完一场战役的厨房（料理挑战3）。

◆10月24日

月末的暗之日，在演唱会我再次弹奏创作歌曲《珍贵的宝石》，拉司蒂的歌声日渐得到镇人的认可。

◆11月1日

早上在河边遇到拉司蒂，在送她回家的途中我意识忽然模糊起来，梦中的少女痛骂了我一顿。醒来时身在妃亚家的旅馆房间里，现在已是傍晚时分了，妃亚亲自为受伤的我送来了晚饭，谈到失去记忆的事。

◆11月2日

下午2点时到商店街遇到为做晚饭而买菜的拉司蒂，我叮嘱她要留神小心，不要再次跌倒了。

◆11月3日

为了下次的演唱会我和拉司蒂在河边加紧练习，我也尽量创作新歌曲给她演唱。变化才是艺人的生存之道（歌曲《伸出你的手》追加，创作条件是Compose在135以上）。拉司蒂为我们的成功流下了眼泪，这时我身上的天使羽毛发出了光。来到魔法店又被逼着吃所谓的料理，这时有3种选择：①“喝下味觉白痴的魔法药”；②“相信纱利雅，吃吧”；③“现在得快点逃”。如何选择，结果都是一样的。吃完后我的胃里如翻江倒海，最终不支倒地。

◆11月4日

上午来到旅馆遇到妃亚，这次被她抓去试吃料理，材料是纱利雅提供的，这时有两个选择，但结果都是一样的。吃完时纱利雅跑进来，说交给妃亚的食材拿错了，在两人的争吵中我已无力阻止，意识恍惚中看到红发少女在向我招手，颇有幸灾乐祸的意味（11月4日～6日）。

◆11月5日

下午路过中央广场时发现这里举行市集，阿露缇在人群中被人推撞着，我顺势抓住她的手腕，牵着柔软的小手送她回家。

◆11月6日

举办演唱会的暗之日，镇上的居民越来越喜欢听拉司蒂唱歌了。演出结束回到河边，发现身体又有些不适，感觉丢失的记忆在慢慢苏醒，我回忆起在王都曾参加过一个演唱会……

◆11月7日

上午来到旅馆碰到妃亚正要外出，答应陪她去买东西（11月7日—8日）。

◆11月8日

下午在街道遇到拉司蒂的母亲西亚黎，看她的脸色并不好，症状和我参加完演唱会的情形是一样的。

◆11月9日

早上幸运地捕获了一只野兔，我生起篝火开始炖煮，这时拉司蒂从草丛钻了出来，我于是邀请她一起享受这顿美宴，不过当她得知吃的是兔肉时露出异常惊恐的表情跑掉了。选择“一定要追上去道歉”，来到镇上的广场遇到阿露缇，选择①“往教会方向看看”，在教会里找到拉司蒂，道歉后好感度+1；②“往商店街的方向看看”，在路上遇到拉司蒂的母亲并受邀到咖啡厅喝茶，得到玩具兔。来到教会找到拉司蒂，将手中的玩具兔送给她，好感度+2（此事件拉司蒂好感度在25点以上时触发，11月7日～13日）。

◆11月10日

早上来到教会看到拉司蒂正在清扫，得知她的母亲生病了。选择“一起擦窗户”，然后一起到她家里探望伯

母。出来后再返身回去发生事件，接着到旅馆拜托妃亚。

◆11月11日

在下午3点来到魔法店，遇到纱利雅和妃亚，得知两人打算一起去图书馆看书，于是我也被拉入读书会了（此事件纱利雅的好感度需在30以上，并且在4人中最高才能触发）。晚上回到河边准备休息，正看着星空难以入眠，这时妃亚走了过来陪我聊天，询问了很多关于旅行的事情。

◆11月12日

又是演出的日子，观看的人越来越多，镇上的人已开始接受拉司蒂了。

◆11月13日

来到魔法店买结界魔法药，看到里面凌乱一片，我答应帮她整理，说话时有只瓶子从橱柜上掉落下来（11月13日～15日）。

◆11月14日

在图书馆前看到妃亚的身影，由于我对她看书所表现的惊奇，头顶被重重地敲了一下。在图书馆里寻找天使的资料，看到妃亚在看有关旅行方面的书，居然没有睡觉，我被她缠着讲起旅行的见闻异事。

◆11月15日

下午来到商店街遇到拉司蒂，和她一起到魔法店拿药，在店门外遇到妃亚和纱利雅两个，然后一起到咖啡厅品尝免费的新品蛋糕。疯狂的纱利雅大败四方，而为了免费的我则痛苦地倒在地上。

◆11月16日

宁静的晨蔼中我弹起了符德鲁琴，这时拉司蒂来到身旁并要求弹新歌曲，为了老师的尊严，我开始挑战作曲（《拥抱粉雪》追加，创作条件：Compose达到255，拉司蒂好感度比妃亚高。如果在9月22日和10月5日完成西亚黎事件，确立了新拉司蒂路线，则歌曲《初生的LoveSong》追加）。在下午的商店街上可遇到买魔法药的拉司蒂。

◆11月17日

在下午商店街遇到采买东西的妃亚，于是我义不容辞地当起了小工的角色，把东西送回旅馆后还吃了一顿美味的晚餐（11月17日～19日）。

◆11月18日

暗之日，成功的演唱会使我和拉司蒂信心倍增。在晚上我头痛欲裂，症状越来越严重了，难道这就是红发少女发出警告的原因么？

◆11月19日

早上醒来遇到拉司蒂找我，和她到森林里看到纱利雅正在与1只黑熊搏斗，我连忙将结界魔法药抛给了她，成功地驱走了黑熊。回到魔法店商量处理失败魔法药的方法，按照拉司蒂的提议，我们来到田地将废料当作开荒的炸药使用了。下午在商店街遇到阿露缇买东西，选择“一定要请我”接受她的请客邀请（11月19日～21日）。接受邀请的翌日，阿露缇亲手做料理，在索妃尔要到厨房时选“阻止索妃尔”，否则料理会很难吃。

◆11月20日

早上到魔法店看到为开发新魔法而烦恼的纱利雅，和她一起到咖啡店吃蛋糕，这时两个选择的结果都一样（11月16日～22日随机）。下午时分在商店街遇到纱利雅，然后到旅馆见妃亚和阿露缇，3人商量用魔导石制作酒水的方法，结果她们都喝得酩酊大醉，我成了围击的对象。

◆11月21日

早上来到魔法店看到纱利雅步履蹒跚地走了出来，受托帮她照看店铺（11月21日～23日随机）。黄昏时分走在商店街上遇到纱利雅，听她讲述起妃亚不能出镇的原因，一种罕见的流行


纱利雅向我道出妃亚不能离开城镇的原因。


夜晚和妃亚一起到街上捕捉“怪影”。


在庆祝祭典的日子，阿露缇为大家献上欢快的舞蹈。


牧师向我讲述有关天使羽毛的事。


与雪拉翡最后的谈话决定着剧情走向。


回到家里见到倒在地上的西亚黎。


梦中的雪拉翡情不自禁地投入我的怀中。


在我跳下山崖的瞬间看到拉司蒂也纵身而下。


拉司蒂用歌声消散城镇里的瘟疫。


我和拉司蒂步入婚礼的殿堂。

病使她再也无法离开这座城市，只有这座城中天使力量的加持才使她的病暂时无虞（11月21日～2日）。

◆ 11月22日

下午3点到魔法店外听到里面传来惊叫声，窗户里还冒出浓烟，闯进去发现纱利雅在研制新型魔法的灭火器，结果做成了火焰喷射器，把我的衣服都烧焦了。

◆ 11月23日

在中午（或下午3点以前）到旅馆会遇到买进货物的妃亚，选择“帮忙”提升好感度，然后选择“怎么敢拜托招牌美少女搬东西呢”。中午（或下午、黄昏）来到田地找乔瑟夫大叔谈话，这时遇到前来打工的拉司蒂，陪她一起劳作吧。晚上到旅馆弹琴，听妃亚提起有关怪人影的传言，在演出之后我和妃亚来到街上捕捉怪影，结果遇到了夜行的阿露缇，原来“幽灵的真面目”就是她。

◆ 11月24日

暗之日，我们的演唱会如期举行，在如潮的掌声中我开心地望着拉司蒂的笑脸。晚上走在商店街发现旅馆里人声鼎沸，进去后得知是秋天的最后一天，人们正举行庆典活动。我和阿露缇、拉司蒂用琴声、舞蹈和歌声来娱乐客人，兴致所至喝得酩酊大醉，不觉中枕在拉司蒂的腿上睡着了。

◆ 12月1日

中午（或下午）到魔法店，纱利雅由于订单太多需要采买材料，拜托我替她照看店铺（随机）。

◆ 12月3日

在10点钟赶到旅馆，打算约妃亚到邻镇去采买东西，然后来到公园听她讲述过去的故事（曾听纱利雅讲述妃亚的事才能触发）。

◆ 12月4日

早晨赶往教会，向牧师询问有关天使力量的神迹，他说我身上不老的症状就是天使力量加持的结果，因为奇迹而改变命运的人，只有接受它。接着他提起当年的天使之战，堕落天使的灵魂落在这个镇上，而天使长也用最后的力量化作一根羽毛，降落此地以期封印堕落天使的灵魂，神殿的作用就在于此。晚上在梦中再次与红发少女相遇，她对我进行了最后的忠告：不要再与拉司蒂接触，有以下3种选择：“我还是无法离开拉司蒂”、“我明白了，我会照你说的去做”、“请让我考虑”。不同的选择和女主角的好感度会影响到剧情路线，如果不满足任何条件则BAD END。

拉司蒂路线

要求条件：拉司蒂好感度40以上并且在4人中最高；触发所有与拉司蒂相关事件；歌曲《拥抱粉雪》可演奏；在12月4日选择“我就是无法割舍拉司蒂”。

在城里流行起感冒，路上有很多身体不适的人。回到河边恍惚入梦，梦里一个陌生的男子警告我不要多管闲事。12月6日前往拉司蒂家做客，发现伯母的身体很是虚弱。翌日拉司蒂来到河边，要求我寄宿在她家，因为随着冬天将至，野外的条件越来越艰苦。15日陪拉司蒂买东西，回到家里发现倒地上的伯母。等她恢复后倾听她讲述当年神官的死因，这些话被门外的拉司蒂听到了。在寻找拉司蒂时，梦中少女告诫我再接近拉司蒂的话，天使的封印就会解除，从此再也没有不死的生命，原来那个梦中少女就是传说中的炽天使长雪拉翡。这时选择“恢复记忆”则故事继续，如选“选择永恒”则BAD END。

在神殿的崖边找到了拉司蒂，在我们双手相握时意识发生了扭曲，我的身体坠落崖下，拉司蒂也纵身而下，在她的身后长出了天使的翅膀。两人掉落洞窑后拉司蒂终于可以说话了，模糊的意

识中我看到了雪拉翡，其实她一直用天使的力量实现愿望。回到镇上，到处是染上瘟疫的人，雪拉翡说堕落天使的灵魂正在复活，劝我们尽快离开，这里有两个选择：

选“一定要赶快回去找伯母”。回到家里遇到牧师，他要借用拉司蒂的力量拯救城市，拉司蒂很爽快地答应了。来到神殿前，拉司蒂在我的伴奏下唱起了祈祷之歌，阴霾和瘟疫终于被驱散，而唱完歌的拉司蒂如断线的木偶倒在了地上。这时空中下起了今冬的第一场雪，仿佛天使的羽毛，我在雪中紧抱着逐渐冰冷的娇小躯体（结局1）。

选“找出引起这个惨剧的原因”。我和拉司蒂一起赶往教会，这时空中飘起熟悉的天使之歌，不过歌中散发着邪恶的力量，唱歌的人却是同样有着双色瞳的阿露缇，她的躯体已被堕落天使路希亚的灵魂占据了。拉司蒂上前唤醒了阿露缇的意识，将路希亚的灵魂压制了。接着拉司蒂和阿露缇在我的伴奏下唱起了歌，用天使之歌将笼罩城镇的阴霾和瘟疫驱散。唱完歌曲，天空中下起大雪，我和拉司蒂在镇上教会举行了隆重的婚礼（结局2）。

新拉司蒂路线

要求条件：先完成拉司蒂完美结局；在9月22日和10月3日完成教会西亚黎事件；在故事结尾好感度在40以上；拉司蒂的好感度数值在4人之中最高；歌曲《初生的LoveSong》可演奏；12月4日选择“我就是无法割舍拉司蒂”。

在坠落山崖时触发梦中回廊与雪拉翡的对话，两种选择会导致不同的结局：

选“最重要的是拉司蒂”。我和拉司蒂一起赶往教会，这时空中飘起熟悉的天使之歌，唱歌的人是躯体被堕落天使路希亚的灵魂占据的阿露缇。拉司蒂也唱起了天使之歌。这时雪拉翡出现将路希亚的灵魂封印，随后消失在天空中。回到家里发现西亚黎已去世，接连几天的时间里拉司蒂一直沉浸在悲伤里。我到纱利雅的店里得到魔法药“黄泉之魂”，使拉司蒂能与死去的母亲说话。不久之后，我在城镇的教会里与拉司蒂举行了婚礼，伴随着我的琴声，拉司蒂的歌声再次传遍大街小巷（结局3）。

选“最重要的是雪拉翡”。我们飞回到镇上的教会前，拉司蒂与被堕落天使控制的阿露缇展开对决。赶跑了路希亚之后，拉司蒂再次唱起天使之歌，消除了城镇中的瘟疫。雪拉翡的灵魂已融入拉司蒂的躯体，而西亚黎却再也接受不了女儿了。在我们打算旅行时，西亚黎终于赶来相送了（结局4）。

纱利雅路线

要求条件：纱利雅好感度40以上并且在4人中最高；触发所有与纱利雅相关事件；11月11日白天去魔法店发生3人一起去图书馆的事件；11月21日妃亚事件不能发生；在12月4日选择“我知道了，就照你说的去做”。

来到魔法店遇到纱利雅冲了出来，原来王都教会要使用她的魔法药，她为缺少人手而烦恼，我当然乐意帮她的忙了。数日后陪纱利雅到森林里采集药材，我们不断地聊天，在她快乐的背后，也不乏落寞和无助的一面。来到旅馆找妃亚，得知纱利雅的妈妈早就不在了，到魔法店找纱利雅说她的妈妈已死，我被粗暴地赶了出来。第二天到纱利雅店里探望，纱利雅痛哭逃走，来到森林找到她并带回魔法店。再次探望纱利雅，看样子她已恢复如常，并向我提出约会的邀请。不觉一周过去了，我如期在广场见到了纱利雅，兴高采烈的她发出洪亮的笑声。来到教会后的神殿，一起望向远方，看着夕阳西沉，染着暮色的城市。在夜色降临之际，我答应了纱利雅的请求，不知何时，天空飘起了第一场雪，在低喃中她的躯体渐渐


陪着纱利雅在城镇的街道上穿行。


纱利雅快乐的背后也有茫然无助的一面。


在森林里遇到寻找妈妈的纱利雅。


夜晚来临时纱利雅忽然在我怀中消失了。


在魔法店里找到纱利雅的日记。


旅行的途中妃亚露出痛苦的神情。


复活后的妃亚和我展开了漫长的旅行。


被袭击的少女，像是被吸走了灵魂。


阿露缇的眼睛终于睁开，露出与拉司蒂一样的双色瞳。


面对倒下的阿露缇，我对天使羽毛许下最后的愿望。

消失了……我遍寻不见纱利雅的身影，回到魔法店找到一本日记（如果完成普通结局的话，这时会有两种书的选择，第一次打这条路线没有选择）。

选择"捡起新的书"。得知纱利雅并非人类，而是旧主的使唤精灵所化，我拿起天使羽毛许下愿望。某一天我来到魔法店再次见到纱利雅，初见时的爆炸场面再次经历，从此两人在小镇上共同经营着这间魔法店（结局5）。

选择"捡起旧的书"。从日记中得知真正的纱利雅早已死了，我所交往的是召唤精灵所变化的人形。我最终离开了侍奉天使的城市，开始寻找的旅程。20年后我再次回到佛邸邮镇，在街道上碰到一位少女（结局6）。

妃亚路线

要求条件： 妃亚好感度40以上并且在4人中最高；触发所有与妃亚相关事件；11月21日听纱利雅讲述妃亚有病；在12月4日选择"我知道了，就照你说的去做"。

在夜晚准备露宿时，妃亚来到了河边，约我下星期的今天一起去邻镇采购。12日早上到旅馆接妃亚，来到二楼敲门进去。我们在穿越森林时，妃亚的身体忽然感到不适，休息时我再次被拉入梦中。醒来后继续赶路，妃亚的病再次发作，我只好抱着她回到镇里。连续几天里妃亚不断尝试离开城镇，每次都失败了。12月18日来到旅馆看妃亚，看着病床上的妃亚可爱又可怜，交谈中我恍惚看到曾在森林中救助的小女孩。几天来妃亚的病情越来越重，望着她无力的身体我心已碎。梦中女孩提醒我当年和妃亚做过的约定——我要为她作一首独一无二的曲子。心里的旋律自然地从符德鲁琴流淌出来，我开始在妃亚的房间弹奏，一曲《拥抱粉雪》飘扬到远方。曲罢妃亚停止了呼吸，我对着天使羽毛许下最后的愿望。妃亚奇迹般的痊愈了，我紧紧地抱住她，生怕她再次离去。我和妃亚进行漫长的旅行，不久来到了风之国度飞鲁拉达（结局7）。

阿露缇路线

要求条件： 阿露缇好感度40以上并且在4人中最高；触发所有与阿露缇相关事件；在12月4日选择"让我考虑一下"。

晚上的时候我走在商店街，拉司蒂突然跌撞地跑来，她的身后走来一个神秘的黑衣人，在我的注视下他慢慢消失了。这时我注意到地上躺着一位陌生女子，我决定把她送到医生那里。晚上到旅馆妃亚说那个女人还没有醒过来，好像被人吸走灵魂似的，传闻堕落天使可吸收人的灵魂。12月12日晚上到旅馆为阿露缇伴奏，演出结束后来到公园，听阿露缇向我吐露心声，想和我一起进行漫长的旅行。13日晚上演出结束后，我被妃亚强迫着到街上巡视，这时闻听远处传来尖叫声，循声过去看到一道黑影，我朝那道黑影追去，竟然发现那人很像阿露缇。醒来后我直奔阿露缇的家，然后到公园听她讲述往事，她感觉到存在体内的另一个自我。我和阿露缇来到旅馆里，慢慢等着夜晚的来临，不久她发出痛苦的声音，睁开了让人色变的蛇眼，口中发出野兽的叫声，警告我别管闲事。这时我胸口的天使羽毛发出光，她一瞬间从窗口逃走了。我冲到拉司蒂的家里，拉起拉司蒂赶往教会，在那里找到了侵占阿露缇身体的ãô落天使路希亚。拉司蒂的天使之歌再次唱起，响彻整个寒空。邪恶的灵魂离开了阿露缇，而拉司蒂也耗尽力量倒在了地上，空中下起今年第一场冬雪，覆盖在两人身上，两个人已停止了呼吸。我手中的羽毛坠落在地上，听完堕落天使和炽天使的对话，我再次拿起羽毛，向天使祈祷两个人的复活，而我付出的代价是时间的永远停止……

复活的我，为了寻找她进行漫长的旅行，5年后的一天来到风之国度飞鲁拉达，在索妃拉的带领下看到了熟悉的身影，我冲上前去从身后抱住了她（结局8）。P

呼啸战神III
Warlords Battlecry III

■贵州 yago

最早由SSG（Strategic Studies Group）公司于1990年首创的《战神》系列一直与《英雄无敌》系列在魔幻回合制战略游戏舞台上明争暗斗。《呼啸战神》是以《战神》背景架构为基础开发的即时战略系列，事实证明这一发展策略是成功的，《战神》系列的元老级人物史蒂夫·福克纳从《呼啸战神II》开始接手这个外传系列的开发工作，他于2003年初创建的Infinite Interactive公司现已成为《呼啸战神》及《战神》系列制作权的主人。对于国内玩家而言，昔日的《战神III——英雄王朝》、《呼啸战神II》以及最新的《战神IV》在策略类游戏中都堪称精品，而这次的《呼啸战神III》给我们带来了16个种族与28种职业的交叉选择，每个种族都有不同风格的部队体系和建筑发展树图，RPG色彩浓厚的英雄养成系统甚至采用无上限设定，通常情况下20级左右的英雄已非常厉害，如果练到100级根据特技魔法和基本属性的不同加点竟可产生2964亿种模式。在游戏界大赶3D风潮的今天，《呼啸战神III》仍然专注于强化作品的可玩性，精美的2D画面和雄壮激昂的背景音乐也为它增添了无数亮点，可以说这款单CD容量的游戏绝对不比当前任何一款主流RTS逊色。

良品	总评 7.5
制作	Infinite Int.
发行	Enlight Software
载体	CD X 1
类型	战略
语言	英文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

文化包容性：7　上手精通：8　画面：7.5　音效：8　创新：7　剧情：7.5

配置要求：
CPU：Pentium III 800MHz
内存：128MB
显卡：16MB以上
硬盘：1GB

新手指南



本作战略大地图上共有41座城市点，当玩家行进到某个城市点后，附近连接的城市才会显现，玩家以城市点为单位进行移动，途中随时可能遭遇伏击。每个城市点都隶属于不同种族的势力范围，玩家在城中可接受战斗任务、外交谈判、商业买卖、招聘手下等。地图上玩家所在城市点为鲜红色，周围临近城市点为暗红色，鼠标左键点击暗红色城市再选择旅行即可前往。更远处的城市点一律为黑色，以鼠标右键点击任意城市即可看到该城的详细信息，上方为城市名，中间是城市背景介绍，下方信息较为重要——种族（Race）表明该城属于哪个种族势力范围；外交状态（Diplomatic Rating）表明该城与玩家的外交关系，如果是敌对状态就别想出现道具商人或招募佣兵之类的选项，而且在敌对城市附近活动极易遭到伏击。再往下会有一列不同的图标，两把宝剑相交的图标代表重要战斗任务，有时完成一个这样的任务会引发出更多重要任务。两把宝剑中夹个问号的是可反复执行的分支战斗任务，一个捧着金币的手掌是道具商人标志，一把钥匙代表可改变外交关系的关键任务，圆角十字勋章图标代表可在此处用荣誉点值（Crowns）为英雄购买经验值，竖立卷轴图标代表结果未定的探查型任务，各族生物图标则表示本地有雇佣兵。

战斗任务是玩家接触最多的任务，点击城市从菜单中选取后进入战前说明菜单，最上一项是战斗名称，如果是可反复进行的战斗在名称后会有"Replayable"字样；第2排是进入战斗所需条件，通常只在特殊情况下才有；下面一排是战斗胜利所得报酬，通常是数量不等的经验值，也有可能是罕见的特殊道具；第4排是任务难度，玩家可根据报酬和难度的对比自己斟酌是否值得战斗；再下面是战斗任务的剧情描述；在菜单底部还有一个种族选项，开始只能选择玩家自己所属的种族，但如果与其他种族结盟后可在这里选择率领不同种族参战。在战略地图上方还有菜单、荣誉点值和大陆纪年、月、时间3


足令RTS老鸟欣喜若狂的AI设定。


英雄人物的详细信息。


战略界面下的菜单选项很重要。


牛头人族的基地外景。


基地升到5级后可召唤高级兵种牛魔王。

部分内容。菜单的作用在游戏中非常重要，它包括奖励道具、冒险日志、外交状态、战役设定、英雄信息、道具仓库、任务提示和退出菜单8项。奖励道具是玩家在冒险战斗中得到的不可见的特殊道具，这些东西可能是主线剧情必需的物品，也可能是提升英雄或己方部队属性的奖励物品；冒险日志记载着玩家经历过的每一场战斗，对下一步该去什么地方不太清楚的玩家还可看看任务提示，那里面的提示非常详细；最后要特别提一下道具仓库，通常战斗中英雄除身上装备道具外最多只能携带4件物品，而在这里玩家可将不用的道具存入一个可装12件物品的大箱子中，这下再也不用愁没地方放那些舍不得卖掉的宝贝了！

战斗打响前可用积攒的荣誉点值兑换军队配置点数（Army Setup Points），后者可用来购买要带入战场的将军及参战民族兵种，否则阁下将只带一位光杆英雄上场。军队配置界面左侧是参战民族标准兵种，右侧是麾下现有将军，装将军的空槽太少只能证明你的英雄魅力太低。将军们右侧列有数量不同的勋章，1个较大的金勋章等于5个银勋章，以此推算勋章数越多则将军级别越高，但其左上角的出场费用也会越高。将军和兵种左下角数字为其伤害力，鼠标放置人物身上静止片刻还能看到更详细说明，一切妥当后点击右下角拳形图标即可进入战场。本游戏中普通小兵也有单体经验值设定，战斗结束后玩家可选择将功勋值高的小兵晋升为将军，从此跟随你鞍前马后征战天下。本作的存取方式非常古怪，战略模式下根本无法存盘，每次进入战场模式后最好立刻按Alt+S快速存盘，英雄阵亡时立刻按Alt+L，否则要从头打不说，即使英雄复活系统也会自动给你添加败绩。如果玩家在创建英雄时选择的是双倍经验值的铁人模式，一旦英雄阵亡就会自动删档，阁下就只当没创建过这位好汉吧。

《呼啸战神III》的即时战略部分一直是游戏的重点，如果是新玩家最好先按下F12键暂停游戏后仔细看看，画面左上角的分数代表己方兵力上限。本作中主要由建筑物决定兵力上限，每座基地建筑在1到4级时可支持5个单位，升到5级后可支持10个单位，基地外的其他建筑每座只支持2个单位，但不包括围墙和资源点之类特殊建筑，另外英雄的魅力值每点也可支持1个单位。画面右上角是黄金、铁矿、石头和水晶4种资源的储备值，画面下方从左至右依次为锁定栏、地图栏、英雄头像栏、当前选取人物属性列表栏框、动作菜单栏和鼠标箭头所在位置的建筑或人物显示栏，当玩家设定分辨率为800×600时，锁定栏和显示栏都将消失。很多朋友可能不太理解锁定栏的作用，这东西可用来锁定重要人物或建筑，选取后按Ctrl+L即可将目标锁定于栏中，任何时候其生命值变化一目了然，快速点击即可将主画面聚焦于锁定目标。地图栏的作用无需解释，英雄头像栏中永远是主角的头像，点击这里可快速找到英雄，中间的属性列表栏可看到当前选取人物或建筑的基本属性，以人物而言从上往下依次为战斗值、生命值、速度、伤害力（后面图标为伤害模式，如以分数显示后面的是射程）、护甲值和魔抗性。抗性值右侧的小图标是人物当前AI设定，有时在栏中左上角还会出现异常状态图标，如中毒、混乱、恐惧等。在英雄头像栏和属性列表栏中不断点鼠标右键可看到更多有关信息，如人物的回血回魔速度、技能点数、物理防御和魔法抗性等。当玩家把鼠标放置在某个角色或建筑物上时，主画面顶部会浮现一段简要说明文字，用来快速查看敌人姓名、级别、种族和伤害力时非常方便。

注意头像栏左边和属性列表栏右边还各有两个小图标，左边上方的背包状图标可打开道具栏，英雄身上可装备7件道具，随身背包可携带4件道具，每场战斗开始时英雄还可免费获得4个血瓶和4个魔瓶；左边下方的卷轴图标可打开魔法书，在魔法书中将鼠标放于某个法术项上再按F1－F8键即可建立施法快捷键，热血混战中就省事多了；右边上方的骷髅图标是系统功能设定，想临阵脱逃也可到这里来选Resign；右下的骷髅是外交功能菜单，只在联机模式中有用。游戏中的人物动作菜单和大多

数RTS没有两样，但要特别注意中排最右侧的人物AI模式设定按键，本作中共有13种AI模式，从掉血25%逃回基地到自动寻敌歼灭等相当复杂，根据各兵种特性和战场局势配以最适合的AI模式是打胜仗的关键。另外，对于英雄和将军在左下还有一个旗状图标，那是招降建筑物的按键，对资源矿井等必须先招降才能使其产出资源为己用，如果再派工人进驻开采速度会更快。用“招降”来对付敌人非攻击型建筑物同样有效，当英雄招降建筑物时，属性列表栏中会出现一个不断增长的百分比图框，英雄敏捷越高招降速度越快。

本游戏中的种族、职业、技能和法术都很多，因此取胜的方式也千变万化，玩家可根据自己英雄的特色自行探索。总的来说，新建英雄开始纯属废柴一个，打个把小怪也要狂按H喝血瓶才能保命，正规战斗中必须要依赖部队才能勉强撑过初期的艰难，等到十来级后才能有那么点独行江湖的味道。牛头、矮人之类血厚皮糙者可在第一线扛重活，过20级后就可嚣张了。开局带几个魔法师将军直扑敌英雄，两下摆平后压着敌基地打，很快就能结束战斗。魔法型英雄后期威力虽然大，但在近战群殴中容易陷入危险，而且每场战斗开局时英雄魔力都为零，在一些必需近身格斗才能通关的特殊任务中简直就无计可施。战场策略中最稳妥的是箭塔群战术，让弓箭手或魔法师进驻箭塔威力倍增，以塔林稳步推进可保万无一失。开局初期也全靠箭塔保家卫国，后期战斗可借助基地升到第5级后召唤出来的飞龙和泰坦，每个种族可召唤两种飞龙，只要资源和人口上限没问题就可不断造龙，但泰坦只能造一次，泰坦死亡时会产生猛烈爆炸，附近敌我单位非死即伤。战斗中按Alt+V可查看胜利条件，大多数情况下都是将敌部队全歼及建筑物全毁，在占据绝对优势的情况下甚至可考虑适当纵敌，为的是让己方英雄获得更多经验值，尽快升级。如果时间充裕，你的英雄还可访问战场上的圆形神庙以获取各种任务，如果能在限定时间内完成就有道具、经验值、部队等不同奖励。最后切记，进入战斗后的第一件事是按R键打开英雄的指挥范围显示，在围绕英雄的圆形光环圈内己方部队可获得属性加成，对于魔法型英雄来说这个圆圈也是你的法术射程。

英雄手册



一、英雄基本属性

本作中各族英雄基本属性为力量、敏捷、智力、魅力4项，4项属性原始值全部为5，但针对不同种族和不同职业分别会有提升或降低，游戏中英雄每次升级后可获得1点属性点数和1点技能点数，提高哪项属性看玩家自己选择，属性加点效果如下。

力量：每加2点力量可提升1点战斗值；每加1点力量可增加1点伤害和3点生命值；每加1点力量可提高每20秒内自动恢复生命值1点。

敏捷：每加2点敏捷可提升1点移动速度和1点抗性；每加4点敏捷可提升1点护甲值；每加1点敏捷招降建筑物时间可减少1秒（最低10秒）。

智力：每加1点智力可增加3点魔力和3%的魔法施放成功率；每加10点智力可提高每20秒钟内自动恢复魔力值1点；每加2点智力可提高新部队初始经验值1点。

魅力：每加4点魅力可扩大英雄指挥范围1点，并增加1个麾下将军空位；每加2点魅力可增加1点士气值；魅力过5后每加1点可在购买道具时获得1%折扣。

种族选择属性加成列表

种族	英文名	力量	敏捷	智力	魅力
野蛮人	Barbarian	+1	+1	−1	−1
恶魔	Daemon	+2	−1	+0	−1
黑暗矮人	Dark Dwarf	+1	+0	+0	−1
黑暗精灵	Dark Elf	−1	+0	+1	+0
矮人	Dwarf	+2	−2	+0	+0
帝国	Empire	+0	+0	+0	+0
妖精	Fey	−3	+1	+1	+1
高地精灵	High Elf	−2	+0	+1	+1
骑士	Knight	+0	−1	+0	+1
牛头人	Minotaur	+3	−1	−1	−1
兽人	Orc	+1	+0	−1	+0
瘟神	Plaguelord	−1	+0	+3	−2
蜥蜴	Srathi	+0	+1	+0	−1
蝎族	Swarm	+0	+2	−1	−1
亡灵	Undead	+0	+0	+2	−2
木精灵	Wood Elf	−1	+1	+0	+0

职业选择属性加成列表

种族	英文名	力量	敏捷	智力	魅力
炼金术士	Alchemist	+0	−1	+2	−1
奥术法师	Archmage	−2	+0	+2	+0
刺客	Assassin	+1	+2	+0	−3
吟游诗人	Bard	−2	+2	−1	+1
酋长	Chieftain	+2	+1	−3	+0
恶魔杀手	Daemonslayer	+2	−2	+1	−1
死亡骑士	Deathknight	+2	−1	+1	−2
施毒者	Defiler	−1	+1	+2	−2
屠龙者	Dragonslayer	+2	−2	+0	+0
德鲁伊	Druid	−2	+1	−1	+2
元素使	Elementalist	+0	−2	+0	+2
医师	Healer	−2	−1	+1	+2
冰法师	Ice Mage	−1	−1	+2	+0
幻术师	Illusionist	−2	+1	+2	−1
巫妖领主	Lichelord	+1	+0	+2	−3
商人	Merchant	−2	+2	+0	+0
死灵法师	Necromancer	+0	+0	+2	−2
圣骑士	Paladin	+1	−2	−1	+2
牧师	Priest	−1	−1	+1	+1
火法师	Pyromancer	+1	−2	+2	−1
游侠	Ranger	+2	+1	−1	−2
符石法师	Runemaster	+1	−3	+0	+2
贤者	Sage	−2	−1	+2	+1
萨满巫师	Shaman	−1	−1	+0	+2
召唤师	Summoner	−1	+0	+2	−1
盗贼	Thief	−1	+2	+0	−1
修补匠	Tinker	+0	+0	+0	+0
战士	Warrior	+2	+0	−2	+0

二、英雄技能

英雄技能包括各系魔法和物理特技，根据获得途径又分为种族技能和职业技能两大类，如果英雄的种族技能与职业技能有相同项，则该项技能在人物1级时即可出现，同时还有额外1点加成，例如牛头人酋长就可在1级时拥有全力一击技能。新建英雄开始时一般拥有3到4项技能，人物级别达到10、20、30级时可分别获得1项新种族技能，人物级别达到5、15、25时可分别获得1项新职业技能，具体见附表。

全部技能一览

炼金术（Alchemy）：习得炼金术系魔法。

神通眼（All-Seeing Eye）：新生的浮游眼球类生物即有经验值。

奥术系魔法（Arcane Magic）：习得奥术系魔法。

奥术符石（Arcane Rune）：增加精灵法师的生命值。

护甲术（Armorer）：提高对穿刺性伤害的防御。

刺客（Assassin）：提高对敌一击必杀的概率。

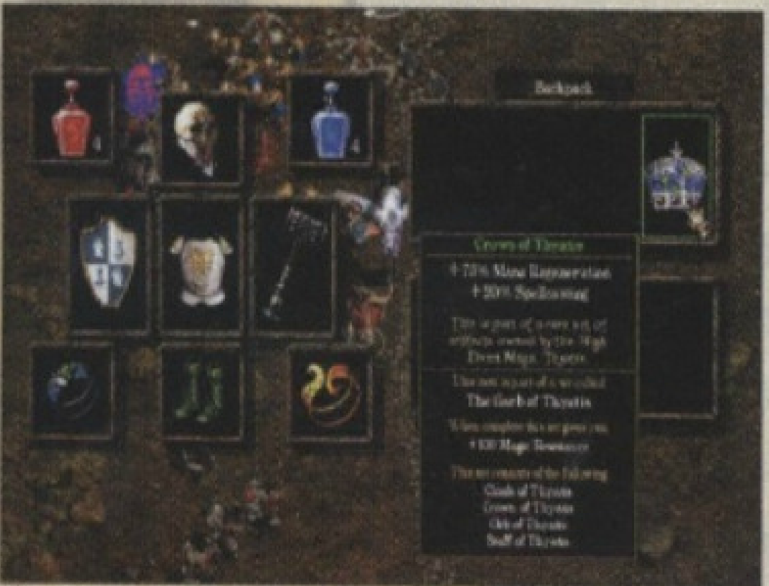
野蛮人之王（Barbarian King）：新


看我瘟神毒王召唤群蛛的威力。


向敌人发起猛烈攻击。


敌建筑物爆炸发出的耀眼火光。


听到掌声就意味着胜利已经在握。


神秘的套装装备之一。

生野蛮人族步骑兵即有经验值。

野兽杀手（Beastslayer）：提升对怪兽类生物的伤害。

酿酒师（Brewmaster）：新生矮人族单位即有经验值。

牛头杀手（Bullslayer）：提升对牛头人单位的伤害。

混乱系魔法（Chaos Magic）：习得混乱系魔法。

抗冰（Cold Resistance）：提升对冰系攻击的防御。

体质（Constitution）：提高生命值上限。

污染（Contamination）：提升各种疾病的伤害。

恶魔领主（Daemon Lord）：领导恶魔族时提高士气。

恶魔杀手（Daemonslayer）：提升对恶魔族单位的伤害。

黑暗领主（Dark Lord）：领导黑暗精灵族时提高士气。

死亡符石（Death Rune）：增加刺客的生命值。

亡灵杀手（Deathslayer）：提升对亡灵族单位的伤害。

爆破（Demolition）：提升对建筑物的伤害。

圣系魔法（Divination Magic）：习得圣系魔法。

龙族大师（Dragonmaster）：新生龙族单位即有经验值。

屠龙者（Dragonslayer）：提升对龙族单位的伤害。

梦之领主（Dream Lord）：领导妖精族时提高士气。

矮人领主（Dwarf Lord）：领导矮人族时提高士气。

矮人杀手（Dwarfslayer）：提升对矮人单位的伤害。

埃科光环（Elcor's Aura）：提升治疗系法术的效果。

抗电（Elec. Resistance）：提升对闪电法术的防御。

元素抗性（Elem. Resistance）：提升对火冰电三系法术的防御。

元素学识（Elemental Lore）：新生元素类单位即有经验值。

精灵杀手（Elfslayer）：提升对精灵单位的伤害。

能量（Energy）：提升魔力恢复速度。

工程师（Engineer）：提高建筑物生命值。

残暴（Ferocity）：提高战斗值。

抗火（Fire Resistance）：提升对火系法术的防御。

森林领主（Forest Lord）：领导木精灵族时提高士气。

森林符石（Forest Rune）：增加树人生命值。

次元门（Gate）：新召唤生物即有经验值。

宝石切割（Gemcutting）：增加水晶产量。

傀儡大师（Golem Master）：新生傀儡即有经验值。

狮鹫大师（Griffonmaster）：新生狮鹫即有经验值。

橡树守护者（Guardian Oak）：新生树人即有经验值。

治疗系魔法（Healing Magic）：习得治疗系魔法。

高地领主（High Lord）：领导高地精灵族时提高士气。

牛头领主（Horned Lord）：领导牛头人族时提高士气。

野马领主（Horse Lord）：领导野蛮人族时提高士气。

冰系魔法（Ice Magic）：习得冰系魔法。

护甲忽略（Ignore Armor）：攻击中可对敌人护甲值的一部分忽略不计。

幻系魔法（Illusion Magic）：习得幻系魔法。

帝国领主（Imperial Lord）：领导帝国族时提高士气。

刀枪不入（Invulnerability）：提高对各种物理攻击的防御。

骑士领主（Knight Lord）：领导骑士族时提高士气。

骑士守护者（Knight Protector）：新生骑士单位即有经验值。

领导（Leadership）：领导各族生物时均能提高士气。

吸魔（Leech）：英雄杀死敌人后可获取一定魔力。

生命符石（Life Rune）：增加独角兽生命值。

学识（Lore）：提高魔力上限。

魔法之王（Mage King）：增加红衣、白衣、黑衣魔法师经验值。

魔抗（Magic Resistance）：提升对魔法伤害的防御。

人类杀手（Manslayer）：提升对人类单位的伤害。

记忆术（Memories）：增加所有骷髅单位的经验值。

商业（Merchant）：购买道具时可获得减价优惠。

全力一击（Mighty Blow）：增加物理伤害效果。

自然系魔法（Nature Magic）：习得自然系魔法。

死灵系魔法（Necromancy）：习得死灵系魔法。

兽人领主（Orc Lord）：领导兽人族时提高士气。

兽人杀手（Orcslayer）：提升对兽人族单位的伤害。

瘟疫领主（Plague Lord）：领导瘟神族时提高士气。

毒系魔法（Poison Magic）：习得毒系魔法。

药剂大师（Potionmaster）：可制造魔力药瓶。

火系魔法（Pyromancy）：习得火系魔法。

采石（Quarrying）：增加石头产量。

碎裂（Reave）：提升对大型生物的伤害。

回复（Regeneration）：提高生命值恢复速度。

圣仪（Ritual）：提高魔法施放成功率。

符石系魔法（Rune Magic）：习得符石系魔法。

符石学识（Runic Lore）：提升所有符石领主的经验值。

奔跑（Running）：提高移动速度。

鳞甲（Scales）：提高对劈砍性攻击的防御。

毒蝎领主（Scorpion Lord）：领导蝎族时提高士气。

毒蛇领主（Serpent Lord）：领导蜥蜴族时提高士气。

毒蛇杀手（Serpentslayer）：提升对蜥蜴族和爬虫类单位的伤害。

影之力量（Shadow Strength）：提高夜间战斗值。

城战领主（Siege Lord）：领导黑暗矮人族时提高士气。

骷髅领主（Skull Lord）：领导亡灵族时提高士气。

天之符石（Sky Rune）：增加飞行单位生命值。

史莱姆大师（Slimemaster）：增加所有史莱姆类生物的经验值。

熔炼（Smelting）：增加铁矿产量。

仇恶（Smite Evil）：提升对邪恶生物的伤害。

仇善（Smite Good）：提升对善良生物的伤害。

召唤系魔法（Summoning Magic）：习得召唤系魔法。

驯养（Taming）：增加所有怪兽生物的经验值。

厚皮（Thick Hide）：提高对劈砍性攻击的防御。

贸易（Trade）：改进市场中的资源兑换利率。

践踏（Trample）：提升对小型生物的伤害。

亡灵军团（Undead Legion）：增加所有亡灵族骑兵的经验值。

吸血术（Vampirism）：战斗中命中敌人时可从其身上吸取生命值。

防护术（Warding）：提升麾下部队的抗性。

财富（Wealth）：增加黄金收入。

武器大师（Weaponmaster）：提升致命一击的几率。

三、13系魔法法术概览

每一系魔法下属10个法术，加足10点即可全部习得1级水平，但如果继续向该系魔法加点将重新强化每种魔法的效果，例如召唤的怪物数量增多，战斗力增强等，如此反复轮回永不穷尽。以下法术效果均为1级水平描述。

炼金术魔法（Alchemy）

制造道具（Create Item）：施法者制造一件道具。

转变（Transmute）：将一种资源变成另一种。

魅力（Charm）：购买道具时获得优惠折扣。

石之傀儡（Stone Golem）：召唤一只石傀儡。

制造血瓶（Brew Potion）：产生额外的血瓶。

获取术（Acquire）：瞬间招降施法者附近所有矿点。

召唤守护者（Summon Guardian）：召唤守护者雕像保护某一片区。

分离术（Disjunction）：消除敌人装备的特殊效果。

青铜傀儡（Bronze Golem）：召唤一只青铜傀儡。

魔铸术（Spellforge）：将施法者装备的威力扩大两倍。

奥术系魔法（Arcane）

专注（Concentration）：提高施法成功率20%。

指令（Command）：法术作用范围扩大25%。

虚弱（Enervate）：加快魔力回复速度。

延长（Extend）：使所有法术作用时间延长2倍。

魔流（Mana Flow）：施放法术只需原来75%的魔力。

腐蚀（Corruption）：敌新生召唤生物投入我方阵营。

反制（Dispel）：消除附近所有敌人法术的效果。

吸魔（Mana Leech）：杀死敌人后获得6点魔力。

强化（Empower）：法术威力增加50%。

毁灭（Destruction）：摧毁附近所有敌我单位及建筑，施法者生命值降为1。

混乱系魔法（Chaos）

战斗混乱（Morph Combat）：随机改变周围单位的战斗值。

速度混乱（Morph Speed）：随机改变周围单位的移动速度。

生命混乱（Morph Health）：随机改变周围单位的生命值。

伤害混乱（Morph Damage）：随机改变周围单位的伤害值。

箭塔混乱（Morph Tower）：随机改变周围箭塔的状态。

吸取魔力（Drain Mana）：从附近单位身上吸取魔力。

资源混乱（Morph Resources）：

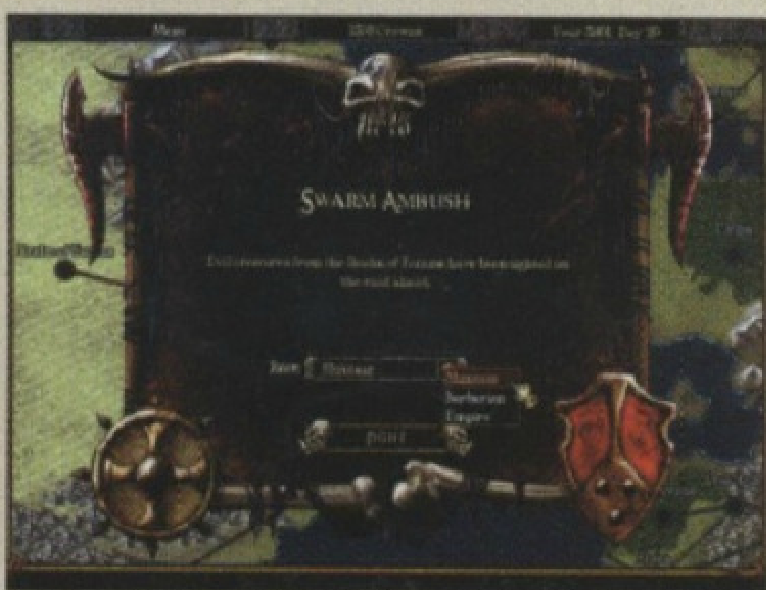




每座城市里都有不同任务。



僵尸们发起尸海冲锋。



战斗前可选择领导同盟种族参战。



冒险日志记载了所有的战斗。



终于可招录那位神秘的冰龙了。

将一种资源变成另一种。

施法加成（Increase Casting）：随机提高某一系魔法的施法技能。

野火（Wildfire）：施法者释放黑色闪电攻击附近敌人。

混乱瘟疫（Chaos Plague）：附近敌单位患病，同时生命值降低。

圣系魔法（Divination）

元素学识（Elemental Lore）：1分钟内施法者抗性加10点。

防御学识（Defense Lore）：1分钟内施法者护甲值加10点。

识破隐形（See Invisible）：4分钟内施法者可看到隐形生物。

心灵感应（Telepathy）：2分钟内己方新生单位可获得10点经验值加成。

放逐术（Banish）：驱逐附近的恶魔、亚空神族或元素类生物，对高级别敌人可能无效。

理解（Comprehension）：2分钟内建筑物施放魔法时费用降低50%。

召唤贤者（Call Sage）：召唤白袍、红衣或黑衣魔法师。

窃取经验值（Mind Leech）：附近单位可在战斗中窃取敌人的经验值。

真实视域（True Sight）：永久性提高施法者一方单位的视野。

精神冲击（Psychic Blast）：附近所有敌人片刻内动弹不得。

死灵系魔法（Necromancy）

召唤骷髅（Raise Skeleton）：召唤骷髅战士。

召唤僵尸（Raise Zombie）：召唤僵尸。

黑暗之门（Black Portal）：产生一座可提高亡灵族单位经验值的黑暗传送台。

召唤尸妖（Raise Wight）：召唤尸妖战士。

吸血术（Vampirism）：可使附近单位获得战斗中吸血攻击的能力。

黑暗风暴（Darkstorm）：将白昼变成暴雨黑夜。

肉体剥离（Strip Flesh）：将敌步兵尸体变成骷髅战士，对敌高级单位无效。

召唤亡者（Call the Dead）：将地面骨骸变为亡灵战士。

冰环术（Ring of Ice）：爆出一个以施法者为圆心的冰环攻击。

召唤魔头（Raise Champion）：召唤亡灵族魔头。

冰系魔法（Ice）

冰之手（Hand of Ice）：向指挥范围内的敌人发射冰箭。

风暴（Storm）：将天气变为电闪雷鸣的大雨。

冰之铠甲（Ice Armor）：暂时提升施法者的护甲值。

冷静（Calm）：消除施法者附近所有单位的魔法或精神效果。

冰环术（Ring of Ice）：爆出一个以施法者为圆心的冰环攻击。

冻结（Freeze）：让敌单位行动变慢。

冰墙（Wall Of Ice）：召唤一小段冰墙。

浮冰术（Ice Floe）：发射一根可攻击多个目标的冰箭。

冷冻术（Freeze Magic）：停止魔力回复，但提高冰系魔法施放成功率。

冰之风暴（Ice Storm）：召唤冰雹攻击附近所有敌人。

治疗系魔法（Healing）

自我治疗（Heal Self）：施法者生命值恢复少许。

疾病治疗（Cure）：消除附近单位的疾病或中毒状态。

祝福术（Blessing）：提升施法者的士气技能。

白色防护（White Ward）：使己方单位对精神效果免疫。

群体治疗（Heal Group）：恢复附近己方单位生命值。

鼓舞（Invigorate）：增加附近单位的移动速度。

净化（Purify）：以圣系能量攻击附近所有邪恶生物，同时天气变为晴朗。

大型治疗（Major Healing）：恢复附近己方单位的大部分生命值。

生命防护（Life Ward）：保护英雄在战斗中免于死亡。

复活（Resurrection）：复活死亡的单位。

幻系魔法（Illusion）

影之形体（Shadowform）：施法者变成半透明的形体。

惊吓术（Scare）：所有看见施法者的敌人会受到惊吓。

昼夜术（Light/Darkness）：在白天和黑夜之间切换。

恐惧术（Awe）：所有看见施法者的敌人会产生恐惧。

幻影部队（Spectral Horde）：产生一队战士的幻像。

龙之恐惧（Dragonfear）：产生一只龙的幻像，并能施放恐惧术。

隐形（Invisibility）：使施法者隐形，攻击状态下会现身。

召唤影子（Call Shadow）：召唤一只暗影协助战斗。

变种（Mutate）：将敌单位变为无害的小动物，对高级别敌人可能无效。

变形术（Transform）：将己方一个单位变得更为强大。

自然系魔法（Nature）

召唤小妖精（Summon Sprite）：召唤一只小妖精。

宝石之果（Gemberry）：治疗施法者同时可能恢复附近单位生命值。

纠缠术（Entangle）：降低附近敌人移动速度。

橡棍术（Shillelagh）：召唤魔法棍棒浮现头顶以提高自身战斗值。

召唤独角兽（Summon Unicorm）：召唤一只独角兽。

荆棘墙（Wall of Thorns）：召唤一段荆棘墙。

召唤闪电（Call Lightning）：召唤闪电攻击附近敌人。

召唤树人（Summon Treant）：召唤一只树人。

改变天气（Change Weather）：施法者可在昼夜和雨晴之间切换。

元素奥义（Elementalism）：施法者可召唤4种元素生物之一。

毒系魔法（Poison）

免疫（Immunity）：施法者2分钟内对毒和疾病免疫。

毒云（Poison Cloud）：对指挥范围内敌人施毒。

召唤胡蜂（Summon Wasp）：召唤1只巨大胡蜂。

解毒（Antidote）：为指挥范围内单位解除毒和疾病。

剧毒之触（Venom Touch）：指挥范围内单位获得带毒攻击能力。

毒之门（Poison Gate）：使敌方召唤生物中毒。

喷毒（Spray Poison）：想指挥范围内敌人喷射毒箭。

守护者纳迦（Guardian Naga）：召唤女蛇妖纳迦。

腐烂（Rot）：附近敌人遭受毒或疾病全额惩罚，高级别敌人可能免疫。

召唤卡哥斯（Call of Kargoth）：召唤8只蜘蛛女王及8只蜘蛛。

火系魔法（Pyromancy）

火焰之手（Hand of Flame）：对指挥范围内的敌人施以火球攻击。

灵魂之焰（Soul Flame）：增加附近单位的经验值。

灼烧术（Cauterize）：治疗指挥范围内的单位。

抗火（Resist Fire）：使附近单位对火系攻击具有较高抗性。

火环术（Ring of Fire）：爆出一个以施法者为圆心的小火环。

火之呼吸（Firebreath）：附近单位获得火系远程攻击能力。

狂暴者（Berserker）：用火焰烧灼附近单位以激发其战斗力。

火柱术（Pillar of Fire）：召唤通天火柱攻击单个敌人。

火精灵（Fire Elemental）：召唤火精灵协助战斗。

末日浩劫（Armageddon）：附近敌单位及建筑物全灭。

符石系魔法（Runes）

石肤术（Stoneskin）：暂时提高施法者的护甲值。

智慧宝石（Gem of Wisdom）：提高下一施放魔法的成功率。

挖掘（Dig）：减少建筑物完工时间。

大地力量（Earthpower）：修复指挥范围的建筑物。

抗魔（Resist Magic）：提高施法者对各种魔法攻击的抗性。


钢铁城堡前的酣战。


召唤僵尸群横扫敌营。


20分钟内守住城堡大门。


按R键即可显示英雄指挥范围光环。


试问谁敢放马过来?



末日之石(Doomstones)：施放巨石群攻击周围敌人。

召唤守护者(Summon Guardian)：召唤守护者雕像保护某一片区。

抗箭(Resist Missile)：施法者对各种弓箭类攻击免疫。

符石道具(Rune Item)：在施法者道具栏中创造一件道具。

石之召唤(Stonecall)：召唤强大的土元素精灵。

召唤系魔法(Summoning)

召唤夸塞魔(Summon Quasit)：召唤一只夸塞魔。

力量之环(Circle of Power)：产生一座增加召唤生物经验值的传送台。

魅影术(Phantom Steed)：将骑兵单位变为魅影。

闪身术(Blink)：施法者随机传送到附近位置。

召唤小恶魔(Summon Imp)：召唤一只小恶魔。

奥罗斯之眼(Eye of Oros)：召唤一只侦察用的眼球怪。

归途传送门(Home Portal)：将施法者传送回本关起点。

灵魂收割(Soulharvest)：召唤一只魅女魔。

放逐术(Banish)：驱逐附近的恶魔、亚空神族或元素类生物，对高级别敌人可能无效。

恶魔之门(Daemongate)：召唤一只恶魔。

主线剧情



话说Etheria大陆上的商人们在穿越南海向南探索时发现了蜥蜴族人居住的新大陆Keshan，这里遍地的黄金白银立刻引来大批贪婪成性的杀戮者。为了求生，一艘蜥蜴族的大船逃往北方试图寻求援助，当他们在Sundered Isle岛上停泊后发生了极其可怕的事，主人公在经过海岛时也发现了不同寻常的迹象，于是上岸探查。

开始第一关纯粹供玩家练手，不过要想毫发无损过关也是做梦，除自己选择带领的部队外，船老大Stark会提供6名帝国族人类弓箭手。先向左下缓缓推进，消灭小股妖怪后从宝箱中获取装备，如果伤亡较大回到船边还能再得到6名弓箭手。休整后再向上方进军，上方小丘也有1个宝箱，往左上是熔岩区，那里怪物更多，熔岩区左下还有一宝箱，穿过熔岩区后踏入有精灵尸体的绿地即可结束本关。一名高地精灵垂死之际透露凶手是一只来自时空洞的魔族巨怪，搜查现场后主人公发现了一具蜥蜴人的尸体，看来更多的线索只能到南方Keshan大陆去寻找。在Sundered Isle岛上玩家还可继续与穿越时空洞的魔族怪物战斗，高地精灵骑士Ellador将牺牲自己关闭时空洞，但这场战斗对主线任务的进行并无影响。

往南来到Keshan大陆，先到New Selentia，再前往Kalpaxotl城，在那里玩家将选择协助蜥蜴族打退帝国入侵部队，或者帮助帝国部队攻击蜥蜴族。无论如何选择，在名为Visit the Seers的主线任务中，主人公最终将见到蜥蜴族的贤者，从贤者那里得知原来蜥蜴族求援人马一行在登陆Sundered Isle岛后遭到高地精灵的拒绝，绝望的蜥蜴法师开启时空洞召唤异次元的魔族巨怪，不料这只名为第五骑士Gorgon的嗜血魔头现身后完全失控，现场的蜥蜴族人和高地精灵全都被它杀光，这个怪物已逃向西北角的The Wastes城，它甚至在策划着夺取整个大陆。

经Tongu城渡海北上，沿着东岸的Al Diraq等城一路向上进发，途中在完成分支任务过程中都会打听到一头巨怪向北而去的消息。到达地图顶端的Ragnar's Pass城后即可看到出现在左上的The Wastes。在Ragnar's Pass搜索山洞的任务中你将有机会结识一头冰龙Ragnar，在帮助它完成消灭两路敌人的任务后即可招其为麾下将军，这个分支任务同样不影响主线剧情的进展。到The Wastes后当然面临一场战斗，最终主人公会在敌营后发现Gorgon藏身的钢铁城堡，不过只要找到城堡就算赢得了当前战役的胜利。

3000年前曾有4位魔王——Bane、Sartek、Antharg和Melkor经时空洞进入Etheria世界为害作乱，他们也被称为四骑士，这次降临的第五魔族骑士Gorgon显然比他们更残暴，如何攻入这座坚不可摧的钢铁城堡本身就是一大难题。主人公一行带着疑问赶往Ragnar's Pass下方的黑暗矮人城市Khazdhul，闯关胜利后见到黑暗矮人长老Brax，这位智者提出了一个建议，将Gorgon的钢铁城堡从外面反锁后再以强化地震法术将其永远封入大地深处。现在第一步是必须找到3把魔法钥匙，这3把钥匙就在Gorgon的3位副官手上，而这3位副官已被他派去讨伐Melkor、Bane和Antharg 3位魔王，如果能找到这3位魔王显然就能找到3位副官。

Melkor号称瘟疫之主，到地图左侧沙漠中的Realm of Famine城即可找到，经过一场艰难的战斗后主人公帮助Melkor打败了来犯的Gorgon部队，同时也缴获了第1把魔法钥匙。胜利后Melkor会提出与你结盟，但如果同意就会得罪野蛮人族。Bane号称死亡之主，他的据点Realms of Death在地图正上方的雪山中，前往途中自然不免有多场分支任务性质的战斗，此处一概略过。抵达目的地后同样一场恶战得到第2把钥匙，作为答谢Bane也会提出结盟，如果同意就会得罪骑士族。Antharg号称瘟疫之主，玩家必须绕行到地图最右下角才能找到他的据点Realms of Plague，激战后缴获第3把钥匙，另外和Antharg结盟会得罪矮人。

拿到3把钥匙后又历经艰险返回The Wastes，开始先来一场大战消灭钢铁城堡外的恶魔和亡灵族部队。接下来是一场钢铁城堡大门外坚守20分钟的防御战，如果能扛住敌人的疯狂进攻并保住大门外己方阵地，Gorgon将被成功封在城堡内。此时黑暗矮人长老Brax会施放强化地震法术将魔头和这座钢铁城堡一同陷入大地深处。整个世界又一次摆脱了黑暗势力的威胁，主线故事到此结束，但对玩家来说真正的冒险才刚刚开始，现在你终于可在整张地图上的41座城市之间自由奔走，招募更强大的将军，收集更多传说中的魔法套装道具，永无止境的战斗将使你本身的级别更进一步提高，你还可在16个种族之间纵横联合，为他们本来就错综复杂的关系火上浇油。所有的可能性都呈现在你面前，剩下的就看你有没有足够实力去面对各种挑战了。P

附表1：种族技能

种族	1级初始种族技能	10级获得	20级获得	30级获得
野蛮人	碎裂+1，野马领主+1	奔跑	冰系魔法	采石
恶魔	恶魔领主+1，残暴+1	回复	火系魔法	刀枪不入
黑暗矮人	攻城领主+1，体质+1	工程师	混乱系魔法	傀儡大师
黑暗精灵	黑暗领主+1，学识+1	死亡符石	召唤系魔法	刺客
矮人	矮人领主+1，体质+1	护甲术	符石系魔法	酿酒师
帝国	帝国领主+1，毒蛇杀手+1	贸易	炼金术	财富
妖精	梦之领主+1，防护术+1	幻系魔法	能量	魔抗
高地精灵	高地领主+1，学识+1	生命符石	治疗系魔法	能量
骑士	骑士领主+1，领导+1	武器大师	圣系魔法	护甲术
牛头人	牛头领主+1，残暴+1	厚皮	全力一击	火系魔法
兽人	精灵杀手+1，兽人领主+1	残暴	混乱系魔法	爆破
瘟神	瘟疫领主+1，防护术+1	污染	召唤系魔法	吸魔
蜥蜴	毒蛇领主+1，奔跑+1	鳞甲	毒系魔法	龙族大师
蝎族	毒蝎领主+1，体质+1	人类杀手	死灵系法术	护甲忽略
亡灵	骷髅领主+1，防护术+1	死灵系法术	回忆	吸血术
木精灵	森林领主+1，学识+1	森林符石	自然系魔法	天空符石

附表2：职能技能

种族	1级初始种族技能	10级获得	20级获得	30级获得
炼金术士	炼金术+3，圣仪	能量	药剂大师	奥术系魔法
奥术法师	召唤系魔法+1，炼金术+1	圣系魔法	幻系魔法	魔抗
刺客	刺客+3	影之力量	财富	护甲忽略
吟游诗人	领导+3	财富	圣系魔法	元素抗性
酋长	残暴+1，野蛮人之王+1	领导	野兽杀手	全力一击
恶魔杀手	恶魔杀手+1，残暴+1	防护术	熔炼	召唤系魔法
死亡骑士	残暴+1，人类杀手+1	混乱系魔法	死灵系魔法	仇恶
施毒者	毒系魔法+3，圣仪	史莱姆大师	神通眼	奥术系魔法
屠龙者	屠龙者+1，残暴+1	抗火	护甲术	财富
德鲁伊	自然系魔法+3，圣仪	橡树守护者	元素学识	奥术系魔法
元素使	火系魔法+1，冰系魔法+1	符石系魔法	学识	元素抗性
医师	治疗系魔法+3，圣仪	埃科光环	防护术	奥术系魔法
冰法师	冰系魔法+3，圣仪	抗冰	宝石切割	奥术系魔法
幻术师	幻系魔法+3，圣仪	领导	魔抗	奥术系魔法
巫妖领主	死灵系魔法+1，毒系魔法+1	人类杀手	影之力量	精灵杀手
商人	商业+3	财富	贸易	宝石切割
死灵法师	死灵系法术+3，圣仪	记忆	亡灵军团	奥术系魔法
圣骑士	亡灵杀手+1，残暴+1	治疗系魔法	骑士守护者	仇恶
牧师	治疗系魔法+1，圣仪	圣系魔法	学识	奥术系魔法
火法师	火系魔法+3，圣仪	抗火	爆破	奥术系魔法
游侠	兽人杀手+1，奔跑+1	自然系魔法	狮鹫大师	驯养
符石法师	符石系魔法+3，圣仪	符石学识	采石	奥术系魔法
贤者	圣系魔法+3，圣仪	魔法之王	能量	奥术系魔法
萨满巫师	混乱系魔法+3，圣仪	防护术	魔抗	奥术系魔法
召唤师	召唤系魔法+3，圣仪	精灵杀手	次元门	奥术系魔法
盗贼	奔跑+3	防护术	魔抗	幻系魔法
修补匠	工程师+3	炼金术	熔炼	采石
战士	残暴+3，护甲忽略	体质	回复	武器大师



史莱克2

■贵州 yago



《史莱克》是梦工厂于2001年推出并大获成功的童话题材卡通喜剧片，貌丑心善的兽人小伙儿史莱克因为阴差阳错从暴君法尔奎德手中拯救了菲奥娜公主，经过一系列动人心魄的冒险后，男女主人公尽管地位相貌对比悬殊，却凭真情结为伴侣。该片续作《史莱克2》于今年5月在好莱坞公映，按目前流行的影视游戏结合惯例，对应本片的游戏于4月底由Activision在PC、PS2、XBOX及GameCube等平台上同步推出。游戏剧情为史莱克与菲奥娜婚后回娘家省亲，但史莱克不为岳父岳母所喜，再加上女巫FGM夫人横插一腿，史莱克的爱情再次面临着严峻考验。这款由KnowWonder公司开发的动作游戏谈不上是什么豪华大作，3D画面表现普通，剧情不长难度也很低，操作尤为简单，手感非常流畅，临摹于电影的幽默感，在埃迪墨菲配音的点缀下显得格外突出，作为一款打发周末的休闲游戏再合适不过。

良品 总评 7.2

制作	KnowWonder
发行	Activision
载体	CD X 1
类型	动作
语言	英文
环境	WIN9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：128MB
显卡：32MB以上
硬盘：1GB



埃迪墨菲配音的驴子唐基。



揭下隐藏在各地的通缉告示。

史莱克的沼泽

史莱克与菲奥娜公主蜜月归来，发现看家留守的驴友唐基把家里弄得一团乱，而国王的士兵们也在四处张贴通缉令捉拿童话人物。唐基不顾公主的抱怨拉起史莱克开始了基本操作教学，玩家在冒险途中需要尽可能收集印有毛驴头像的金币。首先在水塘里的荷叶上练习跳跃，落到水中会降低移动速度。穿过山谷后击碎木架下悬挂的沙袋，爬上树桩台后跳起抓住绿色藤蔓吊行到对面台子上，按下键即可脱离藤蔓。双击右键高跳通过几截断桥，击碎岸边带问号的箱子获得金币。在右侧高台上有一株四叶草，注意前方水池中金色荷叶提供类似弹跳台的作用，利用它跃过荆棘，砸开谷道里挡路的木板来到水边，踩上另一块金色荷叶飞到对岸。树桩台上有中年男子外形的存盘精灵，靠近即可自动存盘。爬上最高层拉动扳手放出吊桥，得到四叶草后跳回地面，下面有台FGM自动售货机，附近的树桩台上还有一张通缉告示，靠近后点左键可将其揭下。

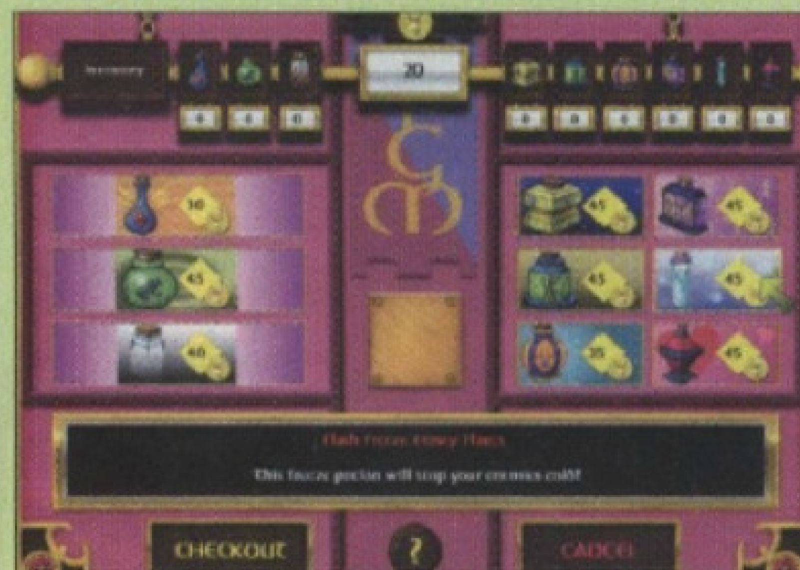
路遇车轮劫匪

好了，现在是该回公主娘家省亲的

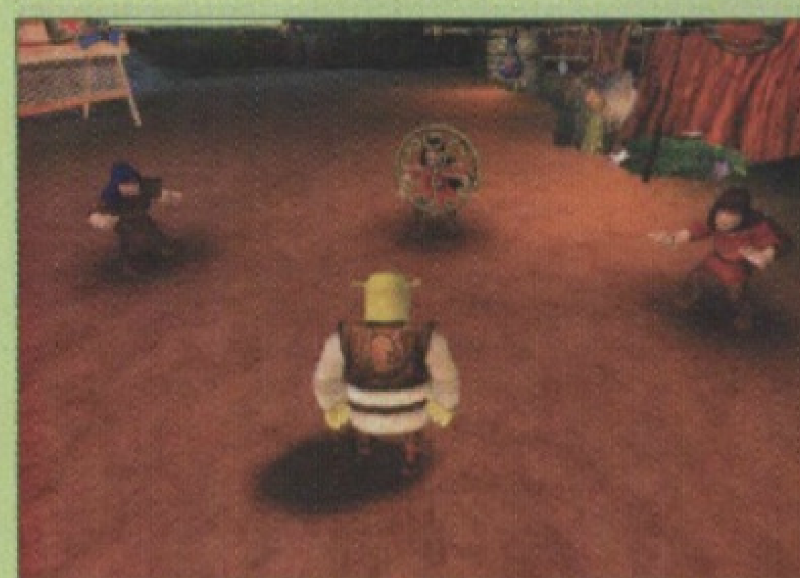
时候了，菲奥娜收拾好行李，3人坐上洋葱马车开始了旅行。不料经过森林时突遭巨木挡路，强盗们趁乱窃走一个车轮。史莱克下车打倒几名强盗后，林中又冒出7名强盗围绕他互相抛递车轮，史莱克只能攻击手上持有车轮的强盗，将他们逐个打倒后终于夺回车轮，最后史莱克出手将阻路的巨木以拳力震碎，继续上车赶路。

狩猎暗藏杀机

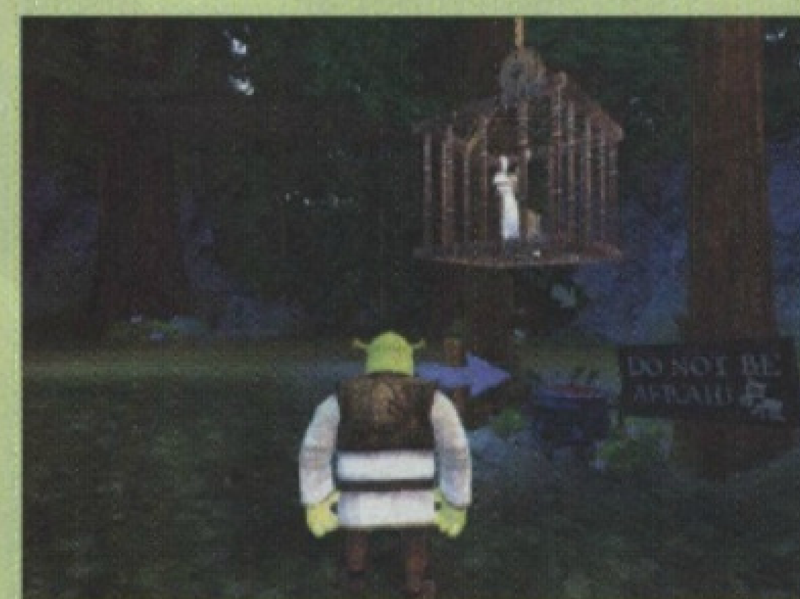
到了皇宫后，公主的双亲果然对史莱克大失所望，精灵老妇FGM夫人早想让自己儿子迎娶菲奥娜，于是她与国王暗中定下一条毒计：邀请史莱克和唐基去野外打猎。两位主人公很快在森林中迷路，玩家先操纵唐基行动，让小毛驴叼起类似定时炸弹的南瓜摧毁挡路的草莓，穿过一段中空树干后来到吊桥前，右边高台上有块闪烁着绿色光芒的石板可作为飞上左侧高地的弹跳台，打倒看守的敌人后放下吊桥绳索，利用旁边的金色叶片跳回地面。过桥后迎战敌人，小房子背后有张通缉令。通过两座弹跳台来到一扇紧闭的树门前，从门前的弹跳台飞上树枝，收集金币后按下蹄印开关打开树门。出来先遭到苹果树精的投弹袭击，冲上去三连击搞定它，按山坡顶端的蹄印开关可激活石球砸开挡路的幕墙，连跳跃过荆棘时要小心避开石球。打败两只树精后按下吊桥两侧的蹄印开关放下木桥，看准时机避开桥上晃动的石球通过。砸开木条封住的大门后先和敌人战斗，然后上左侧山坡跳上树枝收集金币，再跳到对岸打开树门，小心门内会冒出一名敌人。眼前有好几只喷火妖花挡住去路，可操纵唐基凭技巧跃过火焰，也可攻击妖花消灭它们。通过后来到敌人的村子，FGM售货机对面有四叶草。从弹跳台飞上高地，跳过前方数根悬空树干来到一座旋转木门前，左边开关按2次，右边按3次即可打开通道。进去后又与苹果树精大战，附近有补充生命值的巧克力棒。前方两株喷火妖花后有3道晃动的树干挡路，



FGM自动售货机购买界面。


坏蛋，把车轮还给我！


被使用爱心药水后的敌人。


可怜的唐基。


不断变换颜色的蘑菇阵。

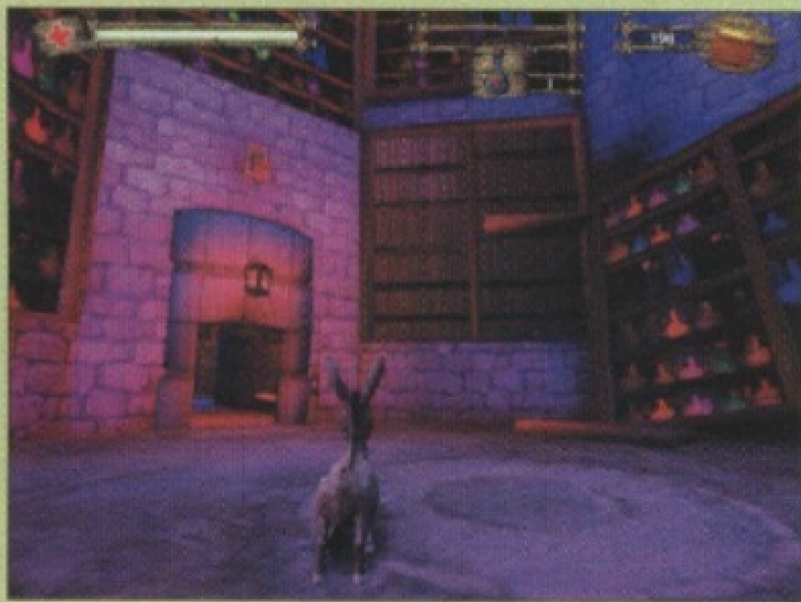
操作指南：

本作所用键位屈指可数，W、S、A、D负责前后左右，鼠标左键攻击，右键跳跃。战斗中连点鼠标左键2次到3次可施展不同连击效果，连点鼠标右键可跳得更高更远，左右键同时按下可使人物跳起攻击地面，或奔跑中按住前进键不放再点左键可施放冲撞技。冒险途中在一些隐秘地点的墙上可找到国王对童话世界人物的通缉公告，每收集齐3个通缉令即可进入奖励关卡，游戏内容为在限定时间内抢夺金币。游戏中按Esc键再选“Wanted Posters”项可查看自己已获得多少张通缉令。巧克力糖棒可恢复生命值，四叶草可提高生命值上限，路边的小南瓜可拾起向敌人投掷，但拾起后会在限定时间内自爆。玩家收集来的金币可通过FGM自动售货机购买9种魔法药水，这些略带恶搞意味的药水可提高冒险过程中的乐趣，不过即便不用它们也能通关。使用钥匙时按空格键，选取要用药水后点左下USE键后即可。如果是对敌使用的药水，主角会自行向敌投掷；如果是自己服用的还会出现主角饮用动作。使用药水后，道具图标上方会出现逐渐减少的蓝色时间条，表示药力的持续时间。但在与关底BOSS对战或游戏后期的变身期间无法使用魔法药水。9种魔法药水依次是：

Ka-Pow Extra Strength Potion：提高主人公攻击力。
Frog Dog Supreme：将目标变成青蛙。
See Me Not Invisibility Cream：隐形药水。
40 Winks Sleeping Gas：让你的敌人暂时睡熟。
BO Doxious Stink Potion：令敌人神智迷乱的疯癫药水。
Wee Me Shrink Drink：把自己身体缩小。
Itsy Bitsy Dust：把敌人身体缩小。
Flash Freeze Frosty Flakes：将敌人暂时冻结。
Sweetest Delights Love Potion：暂时化敌为友的爱心药水。


看似错综复杂的地形其实很简单。


我是一只勇敢高贵的武士猫。


哥儿几个，别丢下俺!

中间那根独树干无法强行通过，只能从右侧死角下过去。第3道树干前有蹄印开关可打开前方树门。贪嘴的唐基被免费食物的告示所诱惑，在右边的空地里中计遭擒，此时玩家操纵史莱克出现，打倒敌人后击碎石球放出唐基。两位朋友来到瀑布边，先把水上荷叶的金币弄到手，接着从树脚的弹跳台飞到藤蔓上，吊行到对面高地上。这里也有一个弹跳台，飞上树枝后按下开关可放落石球将水边跷板上的唐基弹到高地上来。注意地面上的猎熊铁夹，被这东西夹住会很痛哟，避开它们消灭树精和喷火妖花后来到一个巨大的南瓜精前，史莱克三拳两脚将其砸碎。前面的蘑菇阵也很简单，不要踩红色的蘑菇，等变绿色后才可踏上通过。第2座蘑菇阵前左侧有条岔道，砸开栅栏后进入窑洞中，这里得到第3张通缉令，随即开始在限定时间内抢夺金币的小游戏。回到大路上通过第2座蘑菇阵后不久就遇上关底BOSS武士猫，史莱克会被篱笆困住，武士猫伺机从圈外树桩上飞进包围圈攻击史莱克，这时根本不可能打中他，只有趁其在树桩之间奔行时让史莱克猛击地面才能对武士猫造成伤害，打败武士猫后胸怀宽广的史莱克也为自己赢得了一个新朋友。



寻找快乐药水

史莱克从武士猫口中得知岳父大人欲致自己于死地，心中好不郁闷，武士猫带着两位新朋友到FGM魔法总店寻找快乐药水，却被老板娘赶出门外。不死心的3位好汉闯入魔法药水生产车间，由身手敏捷的武士猫执行窃取快乐药水的任务。砍翻几个敌人后，利用旁边的开关可打开一间侧屋，屋内房梁上有大量金币。回到大厅，从左侧标有向上箭头的木杆爬上去，到最高处拉下开关后连跳飞到旁边横行木杆上吊行，经过吊桥时可用高跳跃到金币袋子处，前方有存盘精灵和两个火焰喷口，拉闸刀开启第2座吊桥，然后跳入通风口内。在狭窄巷道内继续在吊桥上躲开火焰跳行，用爪子砸开尽头的通风口来到更衣室中。消灭地面敌人后，爬上有开关的台子，拉下开关可引发两座平台移动，只有一次机会跳到平台上，如果错过需要再次拉开关。先跳到老板娘画像后的凹处收取金币和巧克力，然后再进通风口。出来后闯过上下扫动的激光网，先打开过道尽头的小屋搜刮金币，再爬上铁箱子借助标有箭头的横杆跳到平台上，拉动墙上开关后平台会移动到另一通风口旁。从通风口来到餐厅，冰箱上有一张通缉令，铁箱子附近的第1个开关可降下1个小平台，以便玩家跳到第2个开关处。再次从通风口出来后又过几道激光网，过道尽头还有敌人发炮攻击。打开熔炉旁的大门终于进入存放魔法药水的贮藏室，利用圆形墙壁上突出的木板逐渐跳到高处，先后拉下两个开关即可抵达最高处获得蓝色快乐药水。

唐基夺命狂奔

拿到快乐药水后3人会合，史莱克和武士猫由秘道遁走，而唐基却被卡在外面，此时玩家改为控制唐基逃离贮藏室。沿武士猫来时的地面路线返回，闯过餐厅和更衣室后回到车间，进存盘精灵所在的门。此时敌人放出熔炉中的铁水，唐基必须沿着螺旋型通道向上狂奔，不要理会喷火口和阻挡的敌人，一口气冲到楼顶就OK，最后唐基从楼顶窗户跳出与伙伴们团聚。

穿越森林之行

喝了快乐药水后史莱克感觉没有任何作用，武士猫决定改变计划，不过天色已黑，他们要到森林那边的谷

仓去休息，唐基和武士猫吵吵嚷嚷竞相先行，留下史莱克独自一人随后赶路。打倒几个拦路的毛贼后，史莱克来到盗贼村子，拉下3个开关打开树门，离开村子的路上还有不少喷火妖花。来到另一村子中，巨树下有开关可打开关闭的树门，进去后从弹跳台飞到树干上，在巨树的平台上还有1个开关可打开通向山坡的铁栅栏门，上坡后跳入井中。井底是个黑暗阴森的矿洞，角落里有蝙蝠，地上不时冒出蜘蛛，对付前者必须等它降低高度时才能攻击。跳过断桥，经过3道上下翻滚的铁轱辘后，史莱克乘坐升降平台来到上一层，这里有更多蜘蛛和蝙蝠，还有水晶棺里沉睡的白雪公主，棺材上有1株四叶草。闯过几道铁轱辘后史莱克乘升降平台回到地面，从水池中的金色荷叶弹到大门紧闭的白雪村里，这里有不少老鼠，金币也很多。消灭敌人后跳到一座木制鼓风机上，居然将小破屋吹倒！从断墙口跳下，前面还有两座鼓风机，第3座鼓风机可将小屋前的树吹倒，以此为踏脚板跳上屋顶，从烟囱钻进去可穿过小屋。消灭几批强盗后来到吊桥前，此处下水即挂，只能拉闸放下吊桥通过，过桥后涌来大量敌人，还有一个身材格外高大的匪首，打倒他后另一侧吊桥自动落下，继续沿路向前终于来到谷仓与唐基和武士猫会合。

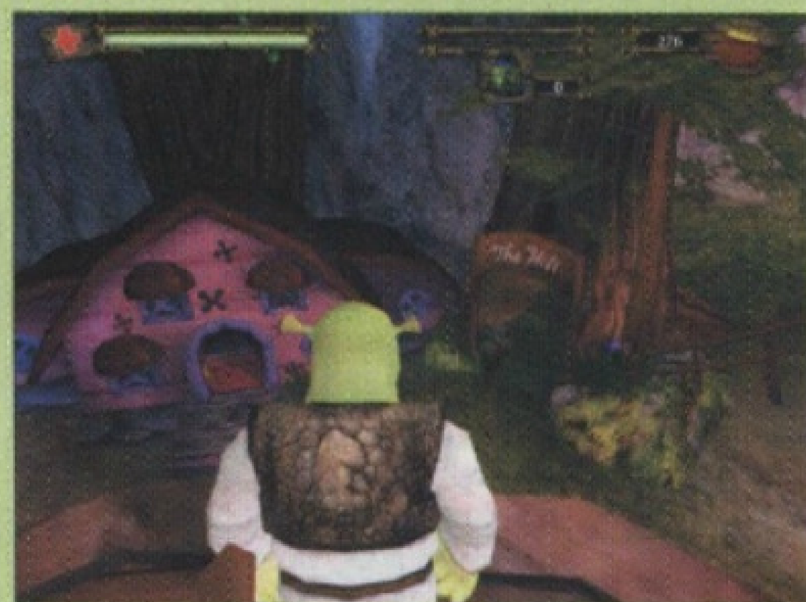
唐基逃狱篇

粗心的冒险家们根本没有注意到快乐药水瓶子上的说明，药力的作用在次日清晨突然显现，史莱克变成了英俊的王子，菲奥娜也恢复了美丽的面容，而唐基却成了一匹白马，只有武士猫因为没喝药水还保持原状。满心欢喜的3个朋友回到皇宫，不料居心叵测的FGM夫人勾结国王将他们逮捕并打入地牢。玩家先操纵武士猫从下水道中钻出，打开地牢门放出两位同伴。国王的士兵们突然扑来，史莱克上前抵挡掩护两位朋友撤退，玩家转为控制唐基。坐升降平台来到上层，消灭大蜘蛛后利用弹力网飞升到更上一层，砸开囚室拉动开关，从放下的独木桥上去，借助囚笼顶为立脚点继续向上跳跃。干掉大蜘蛛后飞升到最高层，一间囚室里有通缉令，拿到手后跳下来一层，从有存盘精灵的地方离开。贴墙左侧有3座木台，唐基必须争分夺秒跳过去，时间稍长木台就会坍塌。抵达对面后消灭敌士兵，打开墙上蹄印开关，从伸出的石板上跳到中间，继续沿着左侧木板跳过去，落到下一层后转身往回跳，第2块石板上的开关可打开对面墙上的石板。从新开的石板跳回中间，然后从刚才的木板跳到更高处新开的石板上，再一口气来个大长跳飞到蜘蛛网上，弹力会把唐基送到高处的一块石板上，从这里进到有铁网板的天井中。消灭附近的士兵和老鼠后，按开关打开铁网板。飞身跳下，经由两道蜘蛛网后落到环形过道上。沿着囚笼继续往下小心降落，在最底层还有张蜘蛛网可让唐基跳到刚才错过的一层收集金币，最后回到最底层有3个问号箱子后的出口离开。与史莱克交谈后，唐基从巨石球舞动的石板之间跳过，沿着环形坡道往下冲，小心墙根的热蒸汽喷口。经过存盘精灵的地方后把涌来的士兵们打个落花流水，再跃过两道摆动的树干和3个致命的犬牙铁球来到一座大厅中，胖子侍卫队长要与唐基决斗，不过这家伙实在太菜，唐基只需四蹄猛蹬就能轻松放倒他。

武士猫逃狱篇

与唐基分手后武士猫钻入鼠穴中，迎面扑上来两只比自己块头更大的鼠怪，解决它们后继续前进，在井底石板下可找到通缉令，在水管岔口还能发现一株四叶草。从水管出口跳到浮在酸液中的木筏上，看准时机窜上杆子进高处的污水管入口。沿着水管前进，途中要避免接触绿色酸液，同时要躲开喷射酸雾的喷口，最后来到一口巨大的排酸井中，两道酸瀑飞流而下。从酸液瀑布后面的狭窄间隙





开门的机关在树上。



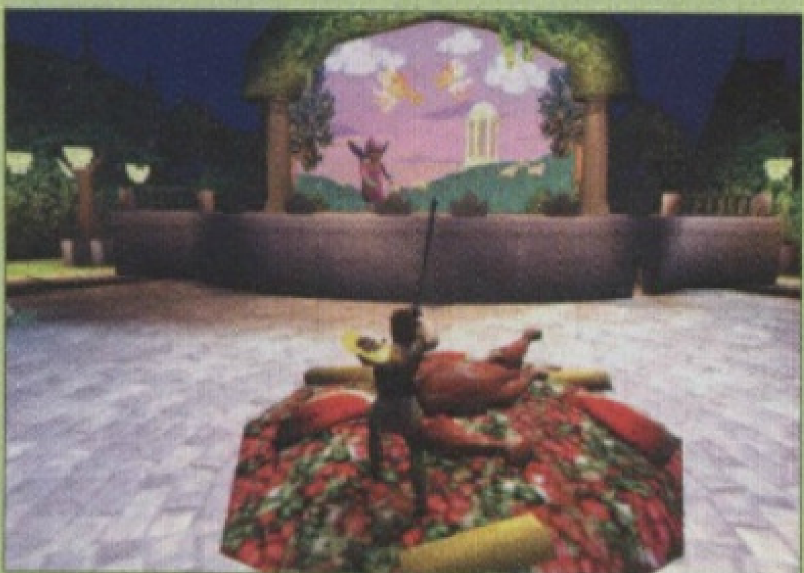
这里跳跃也需要有点技巧。



难度最大的三铁球死亡关卡。


姜饼巨人搬起列车砸吊桥。


史莱克变成了英俊的王子。


趁对方发晕拿起香蕉、西瓜乱砸。


对这个带闪电弧的魔法球只能闪避。


史莱克与菲奥娜又恢复了老面目。

用长跳飞过去，拉下开关后井底的酸液会迅速上涌，跳到随酸液而浮起的木筏上，当酸液涨到最高位置后可从竖洞中的杆子爬上去。打倒几只老鼠后武士猫从杆子滑落到移动平台上，拉下开关后立刻跳到旁边的木筏上，这口井中酸液会迅速向下降，到底后可钻入污水管。接着还有好几座酸液池要对你的跳跃技术进行考验，从井底的蜘蛛网弹上大厅地面后仍要与那位胖子侍卫队长决斗。

史莱克逃狱篇

消灭扑上来的士兵后，跳上石台扳动开关开启通向对面的石桥。到对面后在一堆问号箱子后又找到一张通缉令，回到石桥上从水中石墩上跳到走廊尽头，扳动那里的开关激活更高处的石柱，踩旁边的蜘蛛网即可弹回桥上。沿着旋转楼梯向上前进，沿途箱子后有开关可打开阶梯顶的铁栅栏门。从刚才升起的石柱顶部跳到对面高台上，接着与重甲敌兵战斗，胜利后罩住开关的铁笼会自动升起。进入大门后发生与武士猫相遇情节，到远端走廊尽头去开另一开关，如果不慎被探照灯光束照到会引出大量敌兵，但也可用这招来赚取更多金币。扳下开关打开旁边的木门，进去还要过几道撞击木桩的考验，然后又是更多的探照灯。冲到铁栅栏门前扳下开关打开栅栏后的通道，然后从右侧的阶梯下去，经过一段长廊和大批敌人的考验后来到栅栏另一侧。后面这段路和唐基一样，3个犬牙铁球在深渊曲径上不停横扫，稍有误差就粉身碎骨。最终的胖子根本没有威胁，史莱克几剑砍断了他的裤腰带，这个小丑只能仓皇而逃。

强攻皇宫救美

3个伙伴逃出监狱，迎面来了一位老朋友——姜饼人。这位可是巨型金刚级的战斗悍将。为夺回菲奥娜，史莱克等人坐在姜饼人肩头开始向皇宫发起进攻，操作姜饼人时鼠标右键为踢，用来对付游兵就靠这招。开始只管往城里冲，有提示时砸烂左侧墙根两个出兵口，消灭敌兵后挥拳击碎正门，但不要试图下河，姜饼人一碰到河中牛奶就会凝结死亡。抱起右边铁轨上的小列车向护城河吊桥投掷，5次之后吊桥落下。走过吊桥挥拳砸烂大门冲入内院，院内4台牛奶抛射机和4个出兵口都要尽快摧毁。消除威胁后再砸皇宫正门，多来几脚就能踢开。史莱克等人随即从姜饼人身上滑下闯入皇宫，进宫后左右两条路都可以走，最后会合成一条路，小心问号宝箱里隐藏有卫兵。



迎战最终女巫

打开双闩木门的两个开关后来到后花园中，这里正在举行一场婚礼，FGM夫人的儿子无耻纠缠菲奥娜，但这个恶棍只得到了公主的一记耳光。眼见众英雄赶来救美，FGM夫人恼羞成怒亲自上场迎战史莱克。与这位最终BOSS战斗较为复杂，首先史莱克应站得离她远一点，当看到她即将发射魔法时要立即挥剑，用手中宝剑像打棒球一样把FGM夫人发来的魔法球击回，如果成功反弹到FGM夫人身上她会愣上半天，此时立刻跳入广场中央的水果大拼盘，面对敌人方向连续点左键，画面上史莱克会抓起拼盘中的水果砸向FGM夫人，只有这个办法才能让她掉血。当FGM夫人血掉到一半左右时，她会召来宫中卫兵增援，同时自己也飞离舞台从各个方位发射无法反弹的闪电球魔法攻击史莱克，看到她身边闪烁电光火弧时就不要去接这个魔法，否则史莱克会暂时变成母鸡或老鼠，而且还会掉血。只有FGM夫人发射不带闪电的魔法球时，史莱克就可继续用老法子收拾她，只要有足够耐心就能打倒这位BOSS。战斗胜利后，唐基、史莱克、菲奥娜都恢复了原先面貌，这对情侣终于获得父母的承认，两人从此过上了幸福的生活…… P

《天堂II》内测终于开始，各类活动同期开展

经过前期紧张的筹备工作，《天堂II》终于呈现在玩家的面前，6月8日下午17:00点，《天堂II》内测正式启动！分别架设在上海、北京、成都、济南和杭州的5组《天堂II》内测服务器同时向玩家开启。

在中国大陆地区的《天堂II》测试推出的是《天堂II》的最新版本《初章——战乱魅影》的简体中文版本，本次内部测试旨在测试游戏内容以及网络和服务器的适应性。

《天堂II》以其优质的画面和世界设定受到玩家的喜爱，在韩国、北美地区和中国台湾省等地的测试均获玩家肯定。在中国大陆地区虽然一直将内测账号放出，却迟迟没有确定内测日期，从去年China Joy展会发放内测账号的时间算起，到现在已有半年之久，实在是吊足了玩家胃口。

如今内测终于开始，其运营商新浪乐谷也准备了一系列的活动来安慰等待已久的玩家。

台湾省网络游戏排行榜

(2004年06月上旬)

1.	魔力宝贝 ver3.0
2.	童话——天方夜谭
3.	弹水阿给（原《疯狂阿给》）
4.	龙族 v1.3——漂流之城
5.	希望 Online
6.	仙境传说——梦想天空
7.	精灵II
8.	天堂II——浑沌的年代
9.	星空之门 Online
10.	仙境传说——樱之花嫁

资料来源：游戏资讯站巴哈姆特

微软豪华大作《真梦生活Online》中止开发



由日本微软委托LEVEL5开发，预定于今年冬季发行的XBOX Live首款豪华网游大作《真梦生活Online》，6月3日由日本微软正式宣布将中止开发。

根据日本微软方面所发布的资料表示，《真梦生活Online》原本以今年冬季发行为目标进行开发的工作，但由于以现在的开发进度，将无法达成原先期望能提供玩家崭新的线上游戏体验的目标，因此决定中止本游戏的开发工作。

《真梦生活Online》以自由丰富的人物造型设定，童话卡通风格的美术设定，多样化的技能与职业，且为首款对应XBOX Live语音交谈的MMORPG，故广受各地玩家期待，预定于今年夏季在日本开始测试，冬季正式上市，原本亦有规划于日本上市之后展开海外地区的上市计划，但如今却闪电发表中止开发的消息，留下了许多遗憾。



韩国网络游戏排行榜

1.	MapleStory
2.	天堂II
3.	天堂I
4.	Fantasy life
5.	奇迹（MU）
6.	精灵
7.	天翼之链
8.	泡泡堂
9.	魔剑
10.	A3

资料来源：韩国 rankey 网站

云网销售风云榜

(2004年06月上旬)

1.	网易一卡通（大话/梦幻）
2.	仙境传说（RO）游戏卡
3.	网星（魔力/轩辕剑）直充
4.	A3
5.	盛大（传奇/传世/泡泡/神迹）
6.	骑士 Online
7.	剑侠情缘
8.	华义 WGS（石器）
9.	破天一剑
10.	天堂

资料来源：游卡销售云网

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《神甲奇兵M2》	1.0版本	6月12日	新增六大地区地图，新增人物装备、怪物、武器和任务，并对职业平衡性进行了修改
《刀剑Online》	0.9511版本	6月上旬	加入一些新功能，加入场景随机出现的小动物，加入仙族武器的炼化部件，更改外部界面，增强了炼化功能并开放了新任务
《天堂II》	内部测试	6月08日	正式开始内部测试，版本为《初章——战乱魅影》
《碧雪情天Online》	内部测试	6月08日	正式开始内部测试
《神话》	内测514版本	6月06日	514版本内部测试开始
《骑士Online》	1260版本	6月04日	开放“装备租赁系统”，开放“小卢那战场”，开放新地图“遗失神殿2”，变更了复活祭司的复活魔法使用条件，并作了一些细节上的调整。
《奇侠XIAH》	新版本更新	6月05日	增加新地图、新怪物、新道具和新任务，并有新的聊天、操作系统，增加了正当防卫系统和组队比武系统
《圣战》	新区开放	6月01日	开放新区——B组服务器

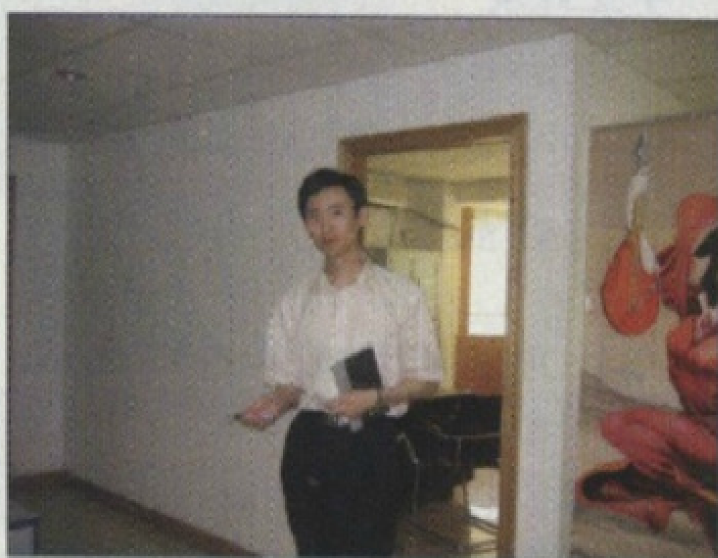
热点追踪

仙侣奇缘

大陆网络游戏开发小组系列之六

努力，向着梦想的巅峰
——访“游戏巅峰”工作室

■本刊记者 真·添乱





“游戏巅峰”工作室总裁王炜

初夏的下午，阳光洒在人身上，已有些发“毒”了。推开坐落于安贞西里小区内的联邦大厦的门，里面的阴凉让人精神一振，同时，《仙侣奇缘》的宣传画也映入了眼帘。

沿楼梯拾级而上，来到三楼，王炜就坐在总裁办公室内，脸上依然是腼腆和安静的笑容，一如当年笔者在金山看到他时的样子。虽然他的角色已由西山居的当家程序员转变为“游戏巅峰”的总裁，但在他身上，依然无法找出半点商人的气质。

王炜，1997年进入西山居游戏工作室，担任《剑侠情缘 II》的主程序，成为西山居名副其实的“当家程序员”。在《剑侠情缘 II》中，他已开始勾画网络游戏的雏形了，当时他成功地在《剑侠情缘 II》的引擎上实现了局限网联机对战的功能。“那时候我们每天下班以后都要打上几盘，虽然很简单，只是不停地杀来杀去，但感觉很过瘾。”

2000年，在一次“全国百名优秀程序员”的评比中，王炜以唯一一名“游戏程序员”的身份获得这份荣誉。而在当时，虽然网络游戏刚刚进入人们的视线，还没有引起很多人的注意，但王炜已开始了网络游戏引擎的开发。

2002年，当《剑侠情缘 Online》终于成为西山居重点项目时，王炜却做出了一个惊人的决定：离开金山，离开西山居，回到自己的故乡呼和浩特，创立自己的游戏工作室——“牧羊人”，也就是现在的“游戏巅峰”的前身。

问及原因，王炜微笑着：“想做自己心中的网络游戏吧，其实就这么简单。《剑侠情缘》从故事和美术上来看，还是比较写实的风格，而我比较喜欢神幻一些的题材。《仙侣奇缘》的故事已酝酿很久了，我希望能把它实现出来。”

事隔两年，2004年4月15日，王炜带着自己的一哨人马，载着电脑设备，浩浩荡荡地杀到北京这个网络游戏公司林立的地方，并带来了承载着自己梦想的作品——《仙侣奇缘》。

站在“游戏巅峰”工作室内，放眼看去，并没有过多的装饰性的东西，甚至让人觉得有些太过俭朴。“没办法，一过来游戏就开始测试，现在忙得不行，根本就没时间想别的。”目前内测期开放给玩家的进度应该说只有整个游戏世界的一半，还有30%是已完成但并未开放给玩家，而另20%还在紧张制作中。

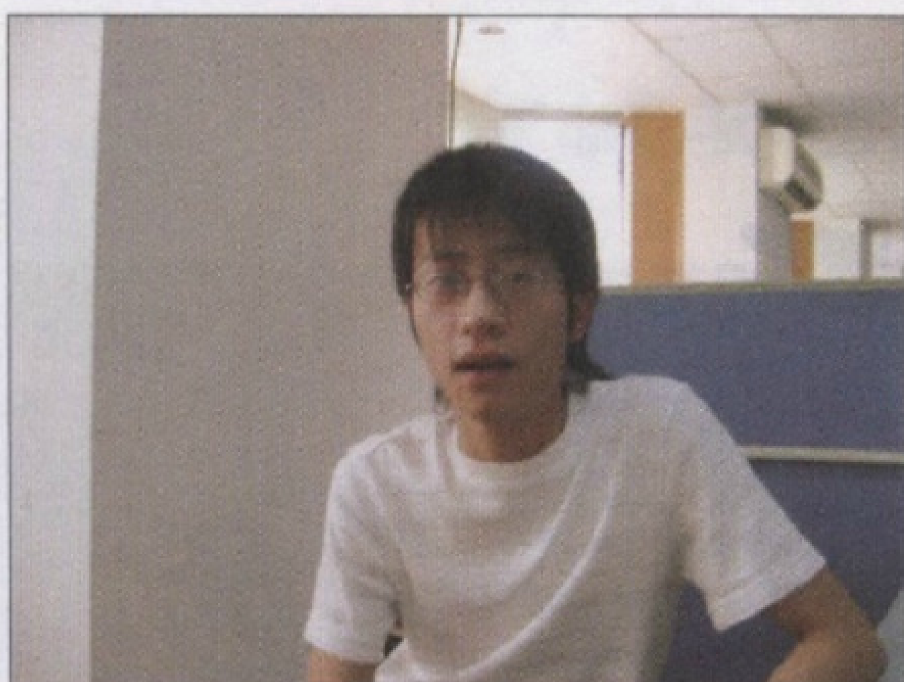
在“游戏巅峰”工作室中，王炜是总裁，也是主程序员，还要兼顾策划方面的总体工作，记者笑称其为“铁人”。他说：“其实我并没有觉得现在压力很大，因为原来在西山居时，我也是这样忙的。在呼和浩特时，虽然忙碌，但我反而觉得更加轻松。”呼和浩特那座城市给了王炜恬静的心情，也使他有时间更多地思考自己要做的是什么游戏。实现自己的梦想，做自己喜欢做的游戏，更使他的创作热情达到了另一个巅峰。



美术总监夏萍

在采访过程中，不停地有应聘者前来拜访，使我们的谈话中断了几次。目前“游戏巅峰”工作室有人员30名左右，除王炜外，有程序员2名，策划2名，其他均为美工。搬到北京以后，工作室正急需人员加入以扩大规模，所以正在广纳人才。

“北京这边人员流动太厉害了，挖角的也很多，我们刚


主策划叶望

过来就有一个人被挖走了。”王炜有些无奈，但他却仍可冷静地分析关于“跳槽挖角”这类事情的意义：“人员流动是正常的，一个成熟的公司可培养出优秀的人才，如果这些人才全部都留在这一个公司内，有发展的也只是这一个公司而已。如果这些优秀的人才走出去，将自己的经验告诉更多的人，这样会使整个行业不断地向前发展，有经验的人才也会越来越多。”

《仙侣奇缘》正处于测试阶段，而在与总裁室一墙之隔的会议室里，正在热烈讨论这款游戏的推广活动如何进行。

“游戏巅峰是要自己作运营吗？有没有考虑过专心作研发而将游戏运营交给别家公司来做？”

王炜思考了一下说：“目前来说，我们还是希望自己来作运营的，我们对于运营方面的经验不足，所以更需要探索和学习。公司要整体发展，如果只专注于研发方面的话，总是感觉有些欠缺。当然，我们并没有完全排除找其他公司代理运营的可能，这需要更多的考虑才有可能决定。目前工作重点还是游戏的测试，在没有决定游戏的运营要由谁来做之前，推广工作还是由我们自己来做。从玩家的反映来看，我们对自己的游戏还是充满了信心的。”


有些空荡的办公桌：电脑、手机、水杯、报纸，还有一根黄瓜。

又一个应聘者的来访打断了我们的谈话，而带着来访者进入总裁室的，正是“游戏巅峰”的美术总监夏萍。将总裁室让给了他们之后，记者和夏萍聊了起来。

夏萍，2000年毕业于鲁迅美术学院，同年加入西山居任3D美术设计师，曾参与过《剑侠情缘II》、《剑侠情缘外传——月影传说》、《新剑侠情缘》、《剑侠情缘网络版》等游戏的制作。2002年与王炜一同离开，那时候，正是他们新婚燕尔。

记者开玩笑说王炜是“拐”了西山居的美工回到呼和浩特，夏萍的脸上有一抹羞涩：“其实当时我和他确定了恋爱关系以后，连求伯君总裁都说，‘夏萍可真是帮我们金山解决了一个老大难问题啊。’”

“目前工作室内美工是最多的，可想而知，整个工作室对于游戏的美术方面有多重视。我们希望能让玩家觉得赏心悦目，也正在向着这个方向努力。”虽然与王炜是情侣关系，但夏萍并未因此在工作上有丝毫的懈怠，与在西山居时的小鸟依人相比，此时的“总裁夫人”反而更增加了一分干练和冷静。

主策划叶望看起来非常年轻，当我问起他的从业经历时，他只是简单地说：“我从毕业以后就开始自学游戏策划方面的知识，‘游戏巅峰’是我的第一份工作。”

这让我有些吃惊，因为在我的印象中，一款游戏的主策划自然是一个经验丰富的人，而由完全自学没有任何经验的人来担任主策划，这让人感觉有些不可思议。记者很直接地表达了这个想法，叶望却没有表现出任何不悦：“经验确实很重要，我目前也在汲取经验的阶段。事实上来说，游戏巅峰的主策划还是王总，他提供了整体世界的框架，将整个世界的规则制定好以后，再由我们在里面自由发挥。这样一来，虽然他并没有将更多的精力放在策划这边，但我们还是按照他的思路来进行的。”


这是整个“游戏巅峰”工作室中桌子上东西最多的一个。

这不由得让记者脑海里重新浮现出“铁人”这两个字，而当记者问及“游戏巅峰”下一步的计划时，回答更让我吃了一惊：“除了要把目前正在测试的《仙侣奇缘》搞好，以及《仙侣奇缘》后续版本的开发，王总已在开始写一个3D引擎了，应该说，这是全新的。”


由于搬过来才一月有余，
所以整个办公室显得很“干净”。

要决定工作室的各类大大小小的事情，要把握《仙侣奇缘》的程序工作，要设计《仙侣奇缘》的整个游戏世界构成，要确定游戏运营的方向，还要继续下一款游戏的全新引擎开发，王炜真不愧是个“铁人”。然而这让记者感觉到一丝担忧——毕竟游戏的制作是需要多人配合的，而在“游戏巅峰”小组中，却更多地体现了王炜的个人色彩。

不知不觉，时间已过去很久了，虽然我们的谈话不停地因为各种情况被打断，但这仍是一次愉快的采访。由于测试刚刚开始而忙碌着的王炜和“游戏巅峰”的所有工作人员，他们正为着一个梦想而前进——游戏的梦想。P

落霞与孤鹜齐飞 秋水共长天一色

■策划 本刊编辑部
执笔 游戏娃娃
艺术摄影 Jin



随着游戏娃娃们在《剑侠情缘Online》中的精彩演出告一段落之后，她们又出现在了一款新的国产武侠在线游戏——《侠义道》中，可以说，游戏娃娃这个游戏体验组合在摸索前进的道路上又迈出了坚实的一步。有了在前一次活动中积累的经验，娃娃们在新的活动中配合得更加密切，表现得更加放松，与玩家们距离感也越拉越近。《侠义道》是成都梦工厂自主研发并运营的一款大型武侠在线RPG，清新的画风与独特的系统使得其甫一推出，便赢得了许多喜爱武侠文化的玩家的喜欢。虽然现在只有一组体验服务器在运作，但从现在天天爆满的情况来看，增设新的服务器指日可待。游戏娃娃们在"侠义道"中的表现是十分出色的，带动了很多玩家的积极性，也让他们充分认识到了游戏娃娃的魅力。与梦工厂合作的第一期包括"与游戏娃娃一起忆童年"和"护送游戏娃娃回家探亲"两个部分，这两个部分精彩纷呈，都大大超出了双方预期的效果。其中梦工厂的努力更是功不可没，从公司的策划、程序到线上的GM，在各个方面都给了游戏娃娃们前所未有的支持，共同把这个活动做好。其中，《侠义道》的GM们表现出的对游戏娃娃们的关心和爱护更是让我们感动不已。我们只有在以下的活动中更加竭尽全力，全身心地投入到《侠义道》这个世界中，用游戏娃娃们的努力，让这个游戏的世界更加美丽和精彩、更加值得怀念。下面就是我们的游戏娃娃为读者们带来的有关这次活动的报道。

京城奖券分发忙 热情玩家众捧场



大家好啊，我是一名浪迹于《侠义道》的普通玩家，在《大众软件》游戏娃娃和梦工厂《侠义道》联合推出的互动联谊活动幸运地被选为活动记者，有幸在这里向大家转播实况。咳咳，现在是晚上18:20，地点是京城皇宫门口，梦工厂方面已放出了游戏娃娃们即将来到的消息，频道里不断有人询问游戏娃娃出现在哪里，会有什么活动等。嗯，我提前得到了小道消息，游戏娃娃们就会在皇宫门口出现，所以我提前来到这里"埋伏"。此时这里出现了很多GM，他们在游戏里可是经常出现的哦，但这么集中出现在一个地方却很少见，不少玩家"不小心"看到这里聚集了不少GM，便已意识到游戏娃娃将会在此处出现，干脆坐下耐心等待了。

18:30，游戏娃娃的4个MM准时出现，她们分别代表峨嵋的圆圆、武当的雪儿、唐门的阿璇、魔教的悠悠。少林嘛，嘿嘿，少林不收女弟子，加入少林的各位可考虑还俗了啊。4位娃娃一出现，显然就被自己漂亮的服装吸引，互相打量着，圆圆在为峨嵋服饰最漂亮而雀跃不已，悠悠在为魔教服装的暴露而感到苦恼，阿璇倒是一副永远长不大的样子，叽叽喳喳和雪儿说个不停。

随着玩家们互相奔走相告，周围的玩家也慢慢多了起来，很快就有GM发出游戏娃娃出现在皇宫门口的消息，还在京城中到处寻找游戏娃娃的玩家们立刻聚集到皇宫门口，即使4个MM提前找好位置，也迅速被涌来的玩家浪潮淹没。晚到的玩家在询问"为什么我看不到娃娃呀"，看到娃娃的玩家们则惊喜地向周围玩家做出兴奋的表情。阿璇爽快地向周围玩家大声打招呼，悠悠不知为什么面向城墙不敢转过身来，雪儿虽然也有些害怕，但还是大方地向玩家介绍自己，而圆圆早已用家乡话和周围同在四川的玩家们闲聊起来，场面煞是热闹。同时玩家们也有些急不可待，他们早就从官网通告中获知今天可从游戏娃娃身上点出奖券，每个娃娃都可点出来一个，只是时间未到，他们一面催促GM赶快开始活动，一面也在向GM询问着活动的细节。很快，18:50到了，4位娃娃在GM的带领下走下皇宫的台阶，走向城中央的鼓楼，又从鼓楼分成4个方向走向4个城区。哎呀呀，我分身乏术，只好一个一个采访了。

圆圆刚从众玩家的追逐中逃脱出来，被GM"抓"到一个安静地方，趁GM发公告的空儿，先采访圆圆吧。

我： 圆圆你好啊，这次活动觉得如何呀？

圆圆： 玩家很热情，好多四川人，聊得很开心，就是被GM抓走，不高兴……

我晕，GM很无辜地耸耸肩，开始发出圆圆位置坐标的消息，我可不想被热情的玩家围住，开溜。



阿璇刚被批评用粤语聊天让大家看不明白，很不高兴，撅个嘴气鼓鼓的，我凑上前去……

我： 阿璇不要生气嘛，用普通话聊天大家都明白，不是会有更多的玩家喜欢你么？

阿璇： 我知道啦，我刚才只是开心嘛，情不自禁。这么多玩家喜欢我，我也很高兴呀，嘻嘻。

看到阿璇那古怪的表情，我不禁咋舌，深感小MM心思变化得就是快。

悠悠很自在，席地而坐和周围玩家在聊天，过去看看他们在聊些什么。

我： 刚才看你聊得很愉快，在聊些什么呀？

悠悠： 也没有啦，只是简单介绍一下我自己，有玩家说也喜欢听王菲的《Eyes on me》，多聊了一会。玩家还是很可爱的，有人送我荔枝和酸梅粉呢，你要不要吃？

我可不敢夺玩家之美，万一被人追杀可是得不偿失啊……



雪儿也在和玩家说着些什么，不过她站在一个台子上，甚是引人注目，看看去！

我： 看起来你挺忙啊，能不能抽空接受我的采访啊？



雪儿： 好的，刚才有玩家说找不到我，我就报坐标，有玩家说点不出奖券，我就想向他解释，结果他从我这里点出一个100万大奖呢，说等我回上海请我吃哈根达斯，好高兴呦。

看见雪儿不停地挪动位置好给更多的玩家点中，我也不忍心继续打扰她，撤吧。

通过今天的活动和这次采访，有越来越多《侠义道》的玩家了解了游戏娃娃，也有越来越多的玩家熟悉了4位MM的性格特点，让我们祝福游戏娃娃吧，祝她们在这次活动中能结交到更多的朋友，祝玩家们个个中百万大奖，也祝这次活动能圆满成功！我们今天的采访到此结束了，让我们期待能在下次的活动中再次见到游戏娃娃4位MM的身影。

热点追踪

娃娃千里闯中原 侠客义护共冒险

游戏娃娃准备回家探亲喽。现在游戏娃娃准备从京城出发到峨嵋回家探亲，其间路途遥远，4位MM准备兵分两路：圆圆和悠悠一组，经黑风寨、少华山到达桃花山，阿璇和雪儿一组，经乱石岗、白牙岭、野猪林到达桃花山。然后4位MM在桃花山会合，一同赶往峨嵋。不过游戏娃娃们感到很快活，因为她们觉得可一边游玩中原的山山水水，一边与众多陪同玩家聊天，以为旅途虽然遥远，但也会开开心心。但她们却不知道，这一路上有多么险恶，既有娃娃杀手准备突然跳出在半路上截杀，也有喜欢辣手摧花的玩家在窥视游戏娃娃带回家的好东西而埋伏在路旁……游戏娃娃能一路平安吗？她们能安全到达峨嵋吗？这都是一连串的疑问。

当然，《侠义道》里多数还是充满正义感的玩家，他们准备陪同游戏娃娃们走过这艰险的历程，誓要保护娃娃安全到家。他们早早便聚集在京城门口，摩拳擦掌，等待着娃娃们上路，与拦路抢劫的娃娃杀手们一争高下。这一路上究竟会发生什么呢？让我们随着游戏娃娃4位MM的目光一起来看看吧。



圆圆： 我们就要从京城门口出发了，哇，好多人呀，真热闹。有娃娃杀手？我才不怕呢。



悠悠： 我要和圆圆一起冒险哦，我可不喜欢打打杀杀，还是别碰到那些怪物才好。

阿璇： 我喜欢和雪儿姐姐组队！遇到怪物不知道撒撒娇能不能混过去呀，不行的话怎么办呢？



雪儿： 不知道药带得够不够，阿璇也不要跑丢了才好，要是出来怪物玩家可别受伤啊……





让虚拟更真实 "经脉受伤"系统即将开放

《侠义道》即将进行一次很大的更新，在这次更新里会有很多新功能加入到里面，作为一款正宗的武侠网络游戏，游戏里的玩法一定要是最接近武侠，一定要让虚拟的世界更加接近真实的武侠世界。所以《侠义道》的这次更新加入了一个前所未有的新功能"经脉受伤"。

经脉受伤系统介绍：

玩家的手太阳、手少阳、足太阴、足少阴分别决定着玩家外功攻击力、内功攻击力、防御和身法，这些经脉可能受到轻、中、重等不同程度的伤，甚至出现断裂，需要其他修习过相应治疗该经脉的心法的玩家治疗才可痊愈。否则这些伤害，将严重影响自己的基础属性数值。死亡会有特殊的概率造成经脉受伤。

经脉受伤的显示：

头上显示XXX受伤字样的图档，例如手太阳重伤。此时附近的玩家也可看到此图档。如果一个人出现多种受伤状态，显示叠加，最后一种受伤状态显示在最上层。

经脉受伤时的治疗：

双方打坐，治疗者学会了治疗该经脉受伤的心法。具体操作：双方距离1格，都打坐状态，治疗者按住Alt+左键点击需要治疗者，选择治疗，则治疗开始，一段时间后结束。

上面是经脉受伤系统的一个详细介绍，简单来说就是你一旦经脉系统受伤，那么你必须去找到一个高手，利用那个高手的功力替你打通经脉，这样才能解决经脉受伤的问题，你才能正常地去进行游戏！



嘿嘿，终于到黑风寨了，一路上有玩家的陪同，不觉得有多远啊，也不觉得累。不过悠悠跑不动了，说要休息一下，看她文文静静的，跑这么远的路确实体力不支。好吧，大家一起休息一下，我带了四川牛肉干呦。什么，火锅？那个就算了吧……

咦，那是什么，告示牌？这是什么东西，看看上边写了什么，“娃娃杀手到此一游”？哎呀不好，真的有怪物出来呀，中埋伏了，怪物还挺狡猾，藏在水缸里偷袭我们。哼哼，看是你厉害还是我厉害，我砍我砍！这些怪物还真的蛮厉害，我几乎都打不动。不过护送我们的玩家们还是很热心的，纷纷施展各种武功来帮我们打怪物，还安慰我们说“MM别怕啊”，其实我才不怕呢，我有GM姐姐送的好多大血瓶，打不过就喝呗。好多玩家来帮我助拳哦，我都没有动手的机会，嘿嘿，难道因为我是四川的？占着天时地利人和真好。不过也要发一些大血瓶给受伤的玩家们，让他们疗伤，毕竟也是为我们才受伤的嘛，治好伤才能继续赶路哦。



好啦，休息够了，又有不济的“娃娃杀手”为我们来表演助兴节目，还是早点动身吧，出发去下一个目标——少华山，清点人数，一起走啊，热热闹闹才不累嘛。

等等……悠悠哪去了？



我第一个到的哦，玩家们跟得还挺紧，“璇”风腿也不管用……呼呼，跑了那么半天，我都出汗了，歇一会吧。雪儿JJ呢，一块过来坐坐。诸位玩家不用客气哦，坐成一圈正好聊聊天。什么？我可没带麻将……

看着周围玩家带着各式各样的武器，我真是羡慕极了，只可惜GM不肯给我武器怕我乱砍，小气……哦？你借我一把剑？谢谢啦，这把剑挺漂亮，真的不错呀，我来耍一耍。嘿！嘿！可惜没有玩家和我对练哦，我剑法高明？不试试怎么知道啊。那个是什么，一块牌子？是指路牌吧，懒得管那么多了，看我隔空刻字。刻什么呢？就“阿璇到此一游”吧，俗是俗点，大俗大雅嘛。哎呀，怎么出来这么多怪物，还有忍者，啊，这个家伙真变态，藏在水缸里。呜呜，小女子阿璇，初到宝地不识规矩，还望海涵，求求你们放过我吧。不行？哼，看清楚了哦，坐在那里一身武当装束的是我雪儿JJ，厉害着呢，小心我叫她过来收拾你们。啊……杀人啦，救命呀……



幸亏我跑得快，那帮怪物被我的高分贝尖叫震晕了，趁着怪物发蒙，保护我的玩家们听到我的喊声也冲了过来，刀光剑影，还被误伤好几回，不会是有人混水摸鱼吧。怕了，赶快溜。

不过……哪边是北？





真倒霉呀，我就在这里被怪物伏击啦，还和悠悠JJ失去联系了，真是急死了，她不会去少华山了吧，我要赶快过去找她！



呜呜，迷路了，剑也跑丢了，周围一个人都没有，有没有好心人带我去白牙岭呀。嗯……上北下南左西右东，怎么今天是阴天啊……

才出狼穴，又入虎口。这里又出现大批娃娃杀手，峨嵋近在咫尺，我一定要坚持，坚持到其他3位姐妹赶来，消灭这些娃娃杀手！

真是屋漏偏逢连阴雨啊，我身上也没有宝物，怎么会有那么多人相信呢，但保护我的玩家更多，有他们在我就不会害怕了。





真是惊魂未定啊，刚才莫名其妙出来一群娃娃杀手，也不知道怎么回事。竟然还有人趁乱向我攻击，真是人心叵测。不过大部分玩家都是很善良的，他们一面抵挡住娃娃杀手和恶意玩家的攻击，一面组织人手掩护我撤退。真是辛苦他们了，也不知道他们情况怎么样了，还真是有些担心呢。

刚才一阵混乱盲目跑了一会，也不知道到哪里了，总算不少玩家认识路，稀里糊涂就到了桃花山，也好，反正大家都是要到这里来会合的，不妨在这里多等一会吧。跟随我的玩家也都累了，就在这个牌子下边休息一会吧。我现在反正不算很累，也许累过了？看看这个牌子上写了些什么，"映日荷花别样红"？这不是《晓出净慈寺送林子方》的最后一句么，这里也没有荷花池呀，上边还有一条横线？呵呵，不会是接上下句吧，这可难不住我。上一句是什么来着，我想想，"接天莲叶无穷碧"吧？突然，有人从牌子背后吼道："此山是我开，此树是我栽！"什么时候还开这种玩笑？"要想打此过，留下买路财"我没好气地应他，忽然觉得不对劲，牌子后边缓缓走出一蒙面武士，一身黑衣，眼露凶光，一副不怀好意的样子，我连连倒退。不好，难道这里也有埋伏？





阿璇也不知道跑到哪里去了，真担心她啊，好像她身上有不少血瓶，应该能自己照顾自己吧。刚才是怎么回事，怎么突然出来那么多娃娃杀手？古怪……不过阿璇的叫声真够恐怖的。玩家们也加把劲了，咱们一定要把阿璇找回来呀。

现在到野猪林了，桃花山就在眼前，悠悠和圆圆应该早就到了吧，早知道我就选那条路了，阿璇也不会跑丢，圆圆和悠悠也比我能打，唉，早知道当初多练练功夫就好了。刚才在白牙岭不小心碰了一下路牌就出来一群娃娃杀手，看来那个路牌有些古怪，不会在乱石岗阿璇也碰到路牌了吧？呀！这里也有个路牌，要小心了……啊，有人从背后偷袭！难道……难道，竟然会有玩家想杀我？我身上也没装备，为什么啊，阿璇不会遇到这些人吧，要是那样可就惨了，她孤身一人如何应付？

幸亏我周围的其他玩家拔刀相助，和那些卑鄙的家伙厮杀起来，我可不能一个人逃跑，我还有几个血瓶可分给大家，共同抵抗这些江湖的败类。娃娃杀手又出来了，苦啊，怎么这么会赶时候？娃娃杀手不多，江湖败类也是极个别人，我的血瓶可不少呢，大伙一起上，收拾掉他们，咱们一起找到阿璇就去桃花山会合啊。



公测更新内容

一、运功冲穴

在人体上分布着9条主要的经脉，分别是：阳跷脉、阳维脉、阴跷脉、阴维脉、冲脉、带脉、任脉、督脉、经外奇脉

在这9条经脉上，分布着约共200个穴位。每个穴位打通后，均可以激发一定的人体潜能。这些潜能分别是：

增加生命最大值
增加内力最大值
增加体力最大值
增加手太阳功力
增加手少阳功力
增加足太阴功力
增加足少阴功力
增加杀气
增加气运
增加生命自动回复数量
增加内力自动回复数量
增加体力自动回复数量


运功冲穴系统

每冲开1条经脉，可获得额外的属性点。在9条经脉全部冲开后。更可以使自身实力得到本质性的提升。

冲穴的方法：

修行每提升1级，可以获得1个冲穴点数，每个冲穴点数可以冲开1个穴位。要冲穴时，必须先获得相关穴位的铜人。铜人可以在怪物身上爆出。

冲穴的操作：

打开状态面板，点击运功冲穴按钮，弹出冲穴面板，在面板下方可选择要冲的经脉，选择完毕后，在经脉走向图中选择要冲的穴位。在整条经脉全部冲开后，右方的经脉分布图会发生变化。在冲穴点数不足或未获得铜人时会有相关说明。

注意事项：

阳跷脉、阳维脉、阴跷脉、阴维脉、冲脉、带脉、任脉、督脉上的穴位，必须要按照一定的先后顺序打通。但经外奇脉可由任意一个穴位开始打。

任脉与督脉必须要前6条经脉（阳跷脉、阳维脉、阴跷脉、阴维脉、冲脉、带脉）全部冲开才能开始打。但经外奇脉是否冲开对其没有影响。


杀阵值全满

二、杀阵系统

杀阵：是指玩家在持续杀死9个怪物以后，对第10个怪物可以形成一击必杀。杀怪过程中，屏幕上“临兵斗者皆阵列在前”9个字会依次亮起，到了“前”字时，就代表你可以对怪物进行一击必杀了。当然，第10个怪物不能跨越场景。对于玩家和Boss，杀阵无效。

在此系统下，玩家不但可以有效提高练级效率，还可自行寻找许多杀阵组合，以提高游戏的趣味性。

三、追杀令

在唐门排行榜的对面，增加了托付追杀的NPC与追杀榜单，在NPC唐杀处，将要追杀的对象名字输入，并开出10 000以上的银两作为悬赏金额，被追杀的玩家会被置入追杀榜单中，并向全服务器玩家发布通知。所有玩家都可以在追杀榜单中看见被追杀者的名字与悬赏金额。如果有玩家将榜单上的被追杀对象杀死，便可得到这笔悬赏金额。当被追杀对象被杀时，会随机扣去5%～10%的实战经验。


江湖追杀令公告牌

追杀令位置：唐门（61，103）

四、心法系统

武功心法，是武侠文化的特色之一。

一个人人尽知的招式，配合绝妙的心法，使出来的效果也许完全不同，江湖人谁不梦想得到一门天下无双的心法秘籍。但是一门心法需要勤奋修炼才可以成功。而勤奋之外呢，还可能需要奇遇、需要运气、需要天赋，甚至有些需要学会放弃，也有的心法谁都可以修习，出来的结果却人人不同。心法的多变性促使了很多江湖人士对武功心法的无限向往。

侠义道此次更新心法系统。在保持原有的增加外功攻击伤害加成的心法以外，另增加了32种各不相同的心法，同时增加了不同的经脉状态。玩家可根据对手经脉防御状态的不同，对对手经脉进行打击，使其丧失战斗力。

心法系统有它固有的特殊性，每个玩家只能修习6种心法，这些就需要玩家对下列属性的心法有所取舍，学过的心法可以通过忘记来达到消除此心法效果的作用，从而便于学习新的心法。这6种心法只要学习后即可起作用，而不是只有当前修炼的一种才有作用。P

不谈虚拟 我们看实际



《魔力宝贝》周边篇

■策划 本刊编辑部　执笔 真·添乱　摄影 Jin

《魔力宝贝》可以称得上是老牌的Q版游戏了，自2001年开始测试起，已经历了3年半的风风雨雨，依然受到很多玩家的喜爱。在这一期里，我们将介绍《魔力宝贝》的周边产品。

首先要向大家介绍的是《魔力宝贝》的生日套卡包，它是在2003年1月10日推出的。这个套卡包采用了很特别的三角锥形包装，而最抢眼的，应该是包装内通过圆孔向外看的可爱的大地鼠宝宝。打开锥形包装的底部后可看到4张《魔力宝贝》3.0版本“龙之传说”时期的点卡，面额为3张450点和1张777点。450点的图案分别魔力的男主角辛2张、女主角阿咪1张；而777点的图案为3.0版本的新人物彼特。除大地鼠玩偶外，还附有一条“重量不菲”的魔力宝贝金属夜光挂坠，挂坠两面的图案分别为“魔力宝贝”的标志及“树精”图案，边缘还刻有“JOYPARK”和“ENIX”的字样。这款挂坠最大的特色是——它实在是太重了。“大地鼠”玩偶是仿游戏中的宠物制作的，除颜色略浅外，基本上与游戏中的形象一致。

《魔力宝贝》纪念典藏套卡是2003年9月15日推出的，内含水晶挂坠一枚，抽奖回函卡1张以及600、300点透明欢乐卡各1张。这其中最为引人注目的应该就是透明的网星欢乐卡，由于这种点卡只在这种包装内出现，而纪念典藏套卡为限量发售全国10 000套，每种颜色只有2500套，所以应该说是弥足珍贵的。另外，玩家可凭抽奖回函卡上印制的序列号领取20 000G魔力币，应该说也是这款产品包含的内容之一。

“网星飓风套卡”是在2003年11月20日上市的，主要内容为网星欢乐卡3张。这3张卡也是比较特别的，原因有二：一是每张卡上的图案都包括《魔力宝贝》和《轩辕剑Online》两款游戏的人物；二是每张卡的面额为420点（比较常见的为450点或300点）。在包装内还附有人物卡2张和活动卡1张，这也是两轮抽奖的凭证，收集了28张人物卡后可参加截止日期为2004年12月31日的“人物档案卡活动”，而活动卡上的序列号是供参加截止日期为2004年1月3日的兑换虚拟货币的活动，可在《魔力宝贝》和《轩辕剑Online》两款游戏中自由选择。

以上都是在产品包装内的周边产品，接下来要介绍的是《魔力宝贝》各种现场活动中发放的奖品——不参加的话可是花钱也买不到的哦。



▲生日套卡包




▲纪念典藏套卡


▲大地鼠玩偶

▲水蓝菇布质玩偶


▲徽章

提问：

1.《魔力宝贝》的世界大地图包含有几个岛屿？
2.《魔力宝贝》4.0版本叫什么，是什么时间开放的？
3.《魔力宝贝》中，格斗的得意技有哪些？
4.《魔力宝贝》中，“水蓝菇”的属性是什么？
5.“精灵变身”目前开放到几阶？

将以上问题的答案以电子邮件形式发往red@popsoft.com.cn，就有机会获得由网星·史克威尔·艾尼克斯提供的水蓝菇布质玩偶一个，快来参加哦。


▲主题时尚手表

▲小摇扇

▲网星飓风套卡

魔力宝贝主题时尚手表：我们看到的这一款表面图案为“中国娃娃”阿丽，表带是半透明的，包装盒上印有JOYPARK的标志。

JOYPARK颈饰：黑色带子，挂坠有2枚，一枚为JOYPARK的标志，另一枚有ENIX和CROSSGATE的字样。

《魔力宝贝》名片卡：这是在各类现场活动中发放给玩家供玩家交换联系方式用的，在玩家姓名、所在分站、所在星系、游戏ID、人物等级和游戏职业等项目后留白，供玩家自行添写。

《魔力宝贝》徽章：图案为男主角辛·雷迪阿布克，并有魔力宝贝Logo，及“魔力宝贝玩家俱乐部”字样。

水蓝菇玩偶：这就是仿阿凯鲁法村出去时会遇到的水蓝菇而制作的布质玩偶，是近期《魔力宝贝》活动中经常在奖品之列的。虽然由于顶部花纹而显得和游戏中的水蓝菇不是很像，但还是很可爱的。

《魔力宝贝》小摇扇：也是为现场活动而准备的，据说去年在上海举办的“《魔力宝贝》欢乐嘉年华”活动中，现场热烈的气氛使场内温度极高，这把不起眼的小摇扇让不少人感叹活动组织者想得周全。


▲名片卡




▲挂坠


▲游戏点卡

魔力宝贝

天翼人物解析——金发冒险者路西安

■北京 风雨人

他，金黄色头发，浓眉碧眼的美少年，受到祖先莱格蓝治（Lagrange）·卡尔兹冒险传奇的影响，成为一位对传说中古老文明——"必灭之地"有着强烈兴趣的冒险家。

姓名：路西安·卡尔兹（Lucian Kaltz）
年龄：17
性别：男
生日：4月4日，牧羊座
血型：O
身高：176cm
外形：金黄色短发，浓眉，碧绿色眼眸，身材不算高大。
身份：王国之鹰——见习骑士
个性：活泼乐天，随性而为的行动派；经常像个孩子一样，不辨事情的轻重缓急。
武器：西洋剑（Rapier）
技能：擅长使用单手剑，会使用一些简单的攻击魔法与辅助魔法。



身为阿诺马罗德最高级贵族卡尔兹家族继承人的路西安·卡尔兹，从小便憧憬着外出冒险，直到现在成了他与父亲杜门礼（Domerein）·卡尔兹的约定。路西安为了让王室组织"王国之鹰"承认他的实力，所以必须只身前往"必灭之地"冒险，与身为好友同时兼任保镖的波里斯，一同在那维克的"王国之鹰"支部中进行修炼。

武器选择

人物类型	武器	特性
物理复合型	长剑系列	延迟小，整体的能力值分配均衡
劈砍型	弯刀系列	较好的配合劈砍型偏重HACK的特性
戳刺型	细剑系列	STAB攻击力高

主线任务

在雷帝亚，先别着急出发，到村长家找村长艾罗娜那里问候一下吧。村长看着路西安长大，如今他为了追求理想毅然决定修炼，村长的心里百感交集，把"信件"与"雷帝亚特制茶"给了他。为了考验他的决心，村长决定让路西安收集"果冻叶×10"。收集完成后，与村长对话，可得经验值100与600Seed。

然后，再到雷帝亚旅馆茶屋找拉帝克斯吧。此时，他会请你帮他收集"蜜蜂翅膀×20"。收集完成后，可得到经验值200，修理道具。（需先外出收集，再回来找她说话）再一次进入茶屋，触发"遇见波里斯"的故事情节。

接下来，往那维克出发吧。在任务公会里会触发事件。此事件结束后，往武器店出发。购买修理道具（960Seed），再回到任务公会，就可得到1400Seed。

此时，路西安可到皇家直属组织——王者之鹰了。触发剧情，路西安将自动交付村长的信件与贵妇的宝石，最终他将得到"魔物的罗盘针"（若是中途遗失，可向皇家直属组织——王者之鹰柜台的艾伦购买）。

这个时候，与波里斯的讨伐事件就开始啦。首先，前往克兰迪平原（4）的果冻王世界地图，会有一些事件出现，结束后波里斯就站在果冻王世界（1）这张地图中，他们所需要完成的是，将30只毒果冻鸡S打倒。别以为这个任务是多么轻松哦，就当毒果冻鸡被K倒，结界解后，一个通道打开了，这是进入Boss专用地图的通道。

此时路西安的对手为彩蛋鸡王。LV在9以下，想打倒它还是相当不容易的[如果途中死掉，可从克兰迪平原（4）的入口再挑战。在讨伐果冻王任务中的麦克斯明与组织事件队伍，是可两个人共同完成的]。打倒果冻王后，传送光圈就会出来，这时可松一口气了，这个任务基本上算完成了。回到克兰迪平原（4），路西安再次前往皇家直属组织——王者之鹰，当魔物罗针盘物归原主后，恭喜你，任务结束。

成长路线

在天翼之炼中，有3种攻击方式，分别为STAB、HACK、INT（STAB=刺击，HACK=斩击，INT=魔攻）。而路西安的修行成长可分物理复合型、劈砍型、戳刺型3种。

物理复合型是典型的攻击类型，可最快地提升STAB和HACK攻击。使用物理复合系列技能（STAB+HACK类型技能）可发挥出最大的威力。这个类型的特点是：攻击平衡性好，但防御力较差。

当侧重STAB和HACK攻击时，INT攻击便被忽略，不考虑多样化的技能，而是重点培养STAB和HACK的属性。人物陷入一个高攻低防的境地，一旦被敌人集中攻击，就很容易出现我们最不希望看到的那一幕——死亡。所以，如果想减少死亡次数，可在DEF的能力上加以训练，以便提高防御。

劈砍型是侧重提高HACK攻击的类型。这个类型的人物攻击单一、DEF成长迅速、防御高、战斗力持久，当然伤害值大。缺点也是显而易见的。除了攻击速度缓慢外，最大的弱点是物理攻击成效不明显（劈砍型技能除外），对于一些喜欢使用丰富技能的玩家而言，能有效使用的技能相对来说单一。

与劈砍型类似，在成长中侧重STAB能力培养的戳刺型，DEX的提升快，它的优点是命中率高，可进行很有效的攻击，并且攻击速度是路西安的3种成长类型里最快的，可惜伤害值不大，有点事倍功半的感觉。当战斗时间拉长后，我们发现，回避率是相当重要的，所以有意培养AGI能力，可有效地弥补长时间战斗造成的不利局面。

画龙点睛

小技巧大集合



A3部分地图怪物等级一览

■北京 小乱

戴莫斯： 巨枭3级、黑特4级、梦魇6级、嗜血祭司7级、堕落祭司9级

哭泣之地： 嗜血祭司7级、堕落祭司9级、鬼卫10级、暗影12级、魔翼13级、腐尸骑士15级

科纳多： 同"戴莫斯"

诸神黄昏： 同"哭泣之地"

黑暗沼泽： 亡灵17级、暗影巫师18级、树精20级、食人花21级、半人鱼23级、毒刺24级

失落圣殿： 树精、食人花、半人鱼、毒刺、黑沼祭司26级、黑沼魔狼27级、巨魔蜥30级

血色沙漠： 血沙虫32级、凶灵33级、巨石怪35级、魔弓36级、毒蛛38级、妖蝎39级、牛头怪41级、沙狼42级、沙魔46级

沙洲死海： 毒蛛、妖蝎、牛头怪、沙狼、沙魔

拜鲁神殿一层： 黑暗巨枭48级、神殿守卫50级、魔骑士53级、巡殿魔犬55级、卫队长58级

二层： 铁血祭司61级、鬼侍64级、魔尸虫67级、鬼侍统领75级

三层： 骷髅80级、厉爪85级、魔眼90级、厉爪统领98级

四层： 媚鬼100级、魔儒100级、风魔100级、魔儒统领115级、叛逆巨爪魔135级

五层： 媚鬼100级、堕落狂魔120级

地城废墟一层： 黑血魔虫44级、嗜魂凶灵47级、黑雾牛头怪50级、怨灵53级、黑骑士57级

二层： 巨骑士62级、蝠猿65级、巨魔猿68级、巨骑士统领75级

三层： 变种蝠猿115级、变种巨魔猿115级、烂浆魔115级、巨钳怪115级、赤焰魔龙120级

人之禁地一层： 电刺83级、死火魔灵87级、剑魂100级、斧魂115级、魔射手115级、电刺统领120级

二层： 无常怪115级、冰风魔灵115级、泥沼魔灵115级、赤蛇女妖115级、寒冰魔龙120级 P



《泡泡堂》玩转宝藏地图

■辽宁 菲亚

第一，绕宝藏先从大块的宝藏绕，而且最好周围没人，这样在单挑时一般情况下会比别人绕得多。

第二，干扰别人绕的同时自己绕，就是别人绕过去后在他后面碰一个点子（可以是他绕的起点），这样此块宝藏他又需要回到起点才可绕完。

第三，要随时看上面的绕宝藏的数量，如果还剩下最后一块，而你们队的宝藏还相差对手很多的话，这时你应该阻止别人绕它的同时想办法炸死他，而不是把它绕完，因为绕完你们也是输的。

第四，以上三点是基础，这一点才是真正的窍门。玩过宝藏的都知道，不少木乃伊和蝙蝠都是很讨厌的，如果你能很好地掌握了这一点，那么你将不会被撞死。要知道，死了，可就什么都没了，你绕得再多也无用。其实，这一点也非常简单，那就是要利用木乃伊和蝙蝠碰到炸弹会掉头这一点，当即将被碰死时，你在自己身下放一颗炸弹，那么它们就不会把你撞死而会掉头走。当然，放好炸弹后你可不能乱动，而且放炸弹要注意掌握时间，提前准备，这样就算被两头包夹也不怕了。P



《仙境传说》主流牧师分类

■北京 舞影

NO.1 IV型牧师

优点：耐打、好练、省钱、适用范围广。扛BOSS、PVP、公会战皆能派上用场

缺点：趣味性差、咏唱慢无快感（几乎都不是缺点……），以后有可能被IV十字军代替

素质点

初始：INT9 VIT9 LUK9

圆满：INT99 VIT99 LUK9

技能点

一转：光猎1 瞬移2 传送4 光壁1 天护5 天赐10 天泪1 治疗1 治愈10 加速10 天障4

二转：天障6 霸邪10 圣母5 幸运3 神威5 牺牲3 撒水5 痊愈1 禅心4 复活1 沉默5 天怒1

NO.2 ID型牧师

优点：趣味性强、咏唱快、稀有，1秒十字驱魔可在街上耍酷

缺点：易死、难练、装备贵、适用范围小

素质点

初始：INT9 DEX9 LUK9

圆满：INT99 DEX99 LUK9

技能点

一转：光猎1 瞬移2 传送4 光壁1 天护5 天赐10 天障2 天泪1 治愈10 加速10 缓速2 治疗1

二转：霸邪6 圣母3 神威3 撒水4 痊愈1 禅心4 复活1 沉默5 天怒1 转生3 光耀7 暗壁1 十字10

NO.3 IDV型牧师

优点：适用范围最广、咏唱亦有快感、耐打、练级容易、扛BOSS、PVP、光耀公会石皆可、号称万能牧师

缺点：中庸（血不多不少、咏唱不快不慢）

素质点

初始：INT9 DEX9 LUK9

圆满：

第I类 INT99 DEX86 VIT41 LUK9

第II类 INT99 DEX61 VIT72 LUK9

技能点

一转：光猎1 瞬移2 传送4 光壁1 天护5 天赐10 天障2 天泪1 治愈10 加速10 缓速2 治疗1

二转：霸邪10 圣母3 神威3 撒水4 光耀7 暗壁10 痊愈1 禅心4 复活1 沉默5 天怒1





《剑侠情缘Online》——找出自己练级的宝点

■长沙 000

选择一个本职业适合的练级点是快速冲级最重要的保证。一般天王、少林等近攻击职业应选择在一些刷怪较为分刷的地点，如新人洞、山宝洞等，打怪之时讲究先打高攻击、低血，后打低攻击、低抗性的怪。若刷怪较为集中，可在打死一个怪之后等待一段时间再打另一个，这样当怪再次刷新时便不会集中出现了，以免被怪围攻——这样一来还可节省大量药水，而且根据笔者经验，长时间（即不下线、不回城）在一地点练级暴极品的几率较大。五毒、丐帮等打怪速度快的职业应找刷新集中、会主动攻击的怪，一来引怪和打怪比较轻松，二来也可控制刷怪时间，避免刷怪时不集中出现。峨嵋、武当因为都是远程攻击，且打怪速度相对较慢，应选择近身攻击怪为主，练级时注意穿高闪避装备，打怪之时注意先把远程攻击怪除掉，然后再打近身攻击怪就比较轻松了。

练级时，留心观察该点掉落的物品对打宝的人来说非常重要。一般来说，地图的某个点暴的装备总是较为固定，如某些地点掉玉佩，戒指非常多，而某些地方又掉武器较多。在了解这些信息之后，根据自己的需求固定点打怪，笔者建议大家去掉首饰较多点的练级，毕竟现在市场中这类装备最贵，而自己如果有高幸运装备，那么选择掉武器较多点为佳，因为你只要打出一个极品武器，那么便有可能是用RMB来衡量其价值了。

夏季锦标赛

血战上海
——CPL2004夏季锦标赛中国赛区决赛纪实

■本刊记者 Sir William（上海报道）

2004年5月27日下午，本刊记者乘Z21次特快列车前往上海，19小时后，CPL 2004夏季锦标赛中国赛区决赛将揭开大幕。新加坡的GBR战队得到CPL美国总部的特别许可，前来参加中国赛区决赛，这令人有些始料未及。据最新报道，该战队集合了原TitaN战队的四大主力fagzz、squall、teckduck和Monster，补充了StrykerX和Randy。他们在解决了赞助问题后已乘机先期到达上海。这支战队中的Fagzz和Monster两人很久前效力于Elite.AH战队，且曾在2000年WCG韩国总决赛中战胜过当时的中国第1强队EVIL-FF！战事未起，硝烟已浓。国内众多强队在经历了分赛区预选赛的洗礼之后齐聚上海，征尘未洗，尚对GBR一无所知。

上海这几天正是梅雨末时，湿热得让人郁闷。



蓄势待发

夏季锦标赛


大赛的新闻采访区。

28日清晨，我离开了上海火车站，前往本次大赛的场馆所在地——虹桥路上海世贸商城。稍后在场馆内见到了浩方科技的张然，作为中国CS界元老之一的张然对GBR的参赛抱有极大忧虑。“这是中国CS历史上所遭遇的最严重挑战”，他这样说。

场外，许多战队已先期到达，其中有北京赛区的WNV、Hunter.CY、清华U队，广州赛区出线的SUNNET，四川的SU.Z-U（原Devil-U），上海本地强队AS等。中午12时许，GBR战队来到了，他们和其他参赛选手一样，独自占据了赛场外的一个角落，安静地等待着。临近开幕之前，因为缺少赞助的广西赛区冠军Cr'M解决了经济上的难题，也出现在签到台前，但福建赛区亚军CPTP由于种种原因放弃参加本次CPL中国区决赛。著名电子竞技俱乐部5E旗下的5E和5E.Zz两支强队没有到场，俱乐部总经理刘星作为代表出席了开幕式。国内最强战队之一的5E和5E.Zz如临大敌的态度，让本次比赛平增了不少紧张气氛。我先后采访Jipper队长CJ和SUNNET队长Vash，他们都坦言这次比赛因为水平太接近，将非常难打。


浩方科技总裁李立钧先生致辞。


抽签仪式。

下午15时，开幕式开始，在稍后的抽签仪式中，5E、WNV、SUNNET、SU.Z-U、AS、Jipper、GBR和Star.ex分别作为种子队被抽出放在8个小组。明天，枪声即将在上海打响……

夏季锦标赛

刀兵初起



5月29日上午9时，CPL 2004夏季锦标赛中国赛区决赛正式打响。首轮单淘汰赛在de_dust2上进行。除了轮空的CQF战队，首轮过后便会有16支战队要结束短暂的CPL之旅。

大部分强队都以大比分取胜，5E和GBR更是以13：0剃了对手光头。广西赛区冠军Cr'M陷入苦战，加时赛惜败于北京区亚军Hunter.CY。而冷门也在首轮爆出：深圳赛区亚军、本次比赛的种子队之一的Jipper大比分负于eL战队，后者让人看到了黑马的先兆。抽签时引发轰动的莫过于北京区冠军WNV和深圳赛区冠军5E.Zz之间的比赛。两支强队在首轮便狭路相逢，结果5E.Zz以13：4的大比分拿WNV祭了旗，队中选手WOW和GO比赛中技惊四座。比起缺乏强队的北京，5E.Zz和SUNNET在强手如林的广东经历了无数次考验。来自边陲云南的T@day则以13：8击溃西安豪门New4.HP，队中备受中国CS界争论的天才狙击少年hr.rrrr和队友颠覆了西北神话。



等待中的战队队员。

AS对阵江苏赛区冠军ShowYourSelf，下半场ShowYourSelf背水一战，疯狂反扑，AS战战兢兢以1分险胜。赛后ShowYourSelf部分队员未等离开场地，便开始了气急败坏的争吵："你们3个人都保护不了老子，是不是废的呀？"ShowYourSelf的争吵很多人看在眼里，给本次比赛凭空带来了一丝阴影。

夏季锦标赛

鏖战双败

经过中午的短暂休息，16强的双败比赛开始。de_inferno成了冷门的又一温床。西安冠军Spilot的Anndy在关键局中的精彩表演扭转了局面，顺势将WCG 2003中国区冠军SU.Z-U打入败者组，比赛结果让现场观众一片哗然。学生军清华U队不可思议地枪挑种子队之一的Star.ex，让全场观众一片震惊。

5E遇到了本次比赛第一个真正可成为自己对手的Hunter.CY，慢热的特点使他们遭遇前所未有的压力。双方互有攻守，最终5E以13：11胜出。

5E.Zz没有让T@day的好运继续延续下去，他们依靠牢固的防守一直压制着后者的进攻，上半场即奠定了胜局。SUNNET也击败了United · SH，即将和5E.Zz展开激战。AS仍然持续低迷，在10：2领先的大好形势下自败江山，下半场竟被HM>F<再度拖入加时。AS队长Laixilaixi在1杀3后带领本队以16：12涉险过关。

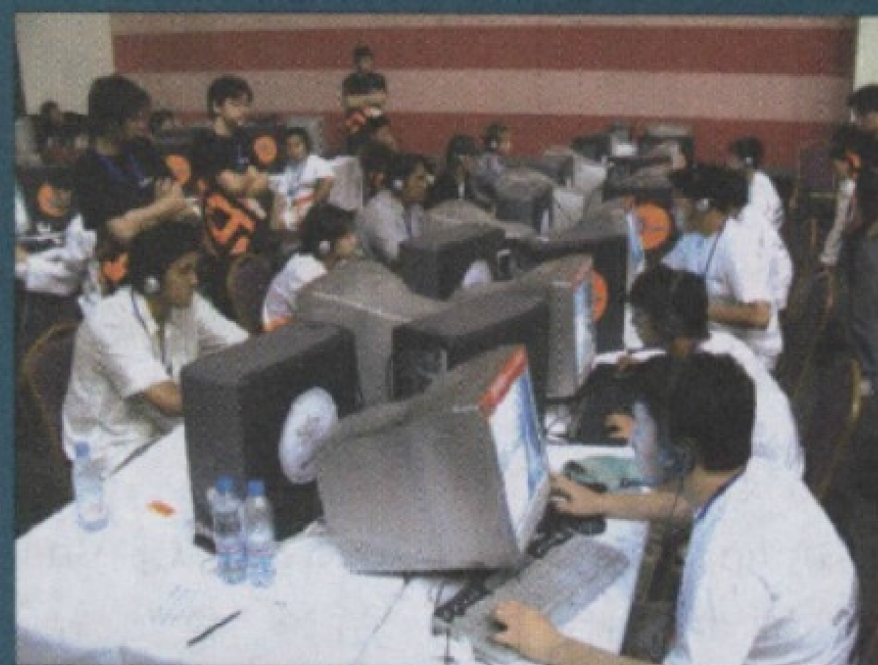
GBR延续着稳定的状态，枪挑Mopclan。队员们在比赛中经常大声地用英语和马来语交流，以形成有效的战术配合并互相鼓励——这是比赛规则允许的。中国选手更多的则是默默埋头苦干。受他们的影响，许多国内战队也


SU.Z-U战队。


SUNNET战队。

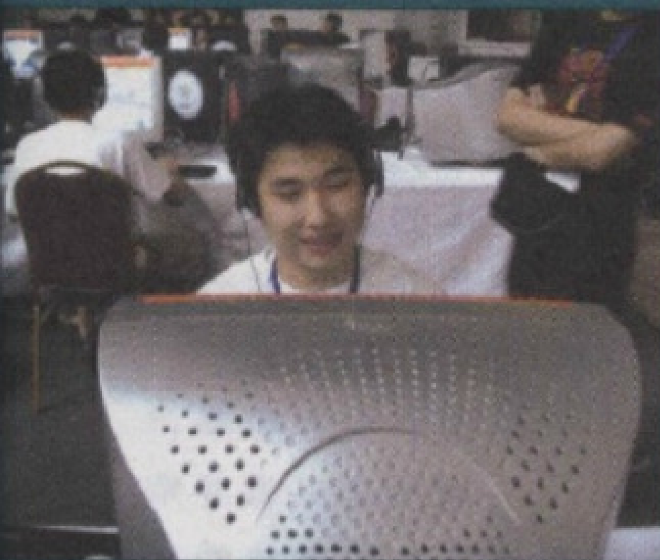

清华U战队。

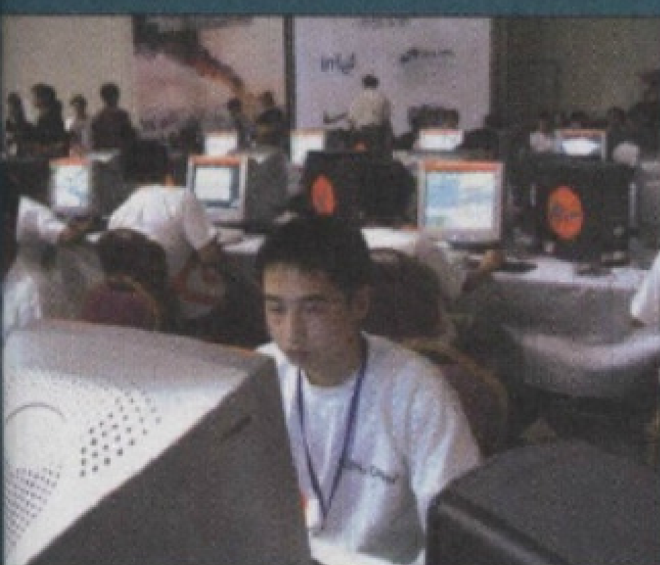

Cr'm战队。


GBR战队在比赛中。



比赛区的火爆。


5E的3#。


5E的Perfect。


备受争议的狙击手hr.rrrr。

提高了自己的嗓门。内蒙古黑马eL大比分屠戮轮空的CQF，再次引起人们的关注。

胜者组第2轮的地图是de_cbble。5E终于显示出了几分霸气，依靠出色的配合驱退了Spilot，其中Perfect、FixeR和3#的表现都可圈可点。SUNNET在Blade和Vash的带领下以5分优势将5E.Zz打进败者组。

AS一如既往地陷入怪圈，在黑马eL面前，AS队员们依旧如履薄冰，双方你来我往，互有胜负，比赛一度进入白热化。双方各不相让，进入加时赛让行家们跌破了眼镜。伴随着Laixilaixi连续3个爆头，AS以16：13刀劈eL。

GBR只让清华U拿了1分，让清华U彻底脱去黑马的外衣，现出了原形。狮城之虎完美的攻击，令人窒息的压迫，对局面准确的判断都让对手无能为力。同样是学生，GBR让我们看到了一个事实——清华U击败Star.ex，其实只是意外。



手足相残

下午，败者组第1轮的比赛开始。此时不容再败，否则便会卷起铺盖走人。这样的处境导致战况更加惨烈。

在de_cpl_mill上，Mopclan以0：13完败于Star.ex。对手踩着他们的尸体，要向清华U讨回旧账。Su.Z-U输给了Hunter.CY，状态之低迷让看好它的拥趸很不满意。赛后Alex44率先向自己的队友发难，连番指责让旁观者瞠目结舌。HM>F<则13：05轻取CQF。

United · SH拦在了T@day面前。一开始T@day连取10分，一发不可收拾。下半场主角变成了United · SH，也是连取10分，第1个加时赛双方打平，不得不进行第2个加时，结果又打平！双方各有一次1挑3，T@day的ECO翻盘让赛场内外一片哗然。第3个加时赛后T@day颓然称臣。hr.rrrr已足够努力，但没能再进一步。United · SH用自己的方式赢得了人们的尊敬，恶战使他们有足够的骄傲高昂着胜利的头颅。

de_cpl_mill的战事折射了中国CS战队在游戏的理解上的巨大差别，还好GBR没有被哪支战队“一不小心”打入败者组，否则状况难以预料。

29日的比赛全部结束，幸存者拖着疲惫的身体，步履沉重地迎接明天。



孤注一掷

5月30日的赛场一片肃杀，主席台上已布置好半决赛和最后决赛的场地。最先开始的是败者组的第2轮比赛。de_train这张最苛求战术素养的地图终于亮相。Star.ex痛击清华U，将对手送回了北京。Hunter.CY则送了Spilot一个大大的鸭蛋。开赛一小时不到，就有两支队伍回家了。

在沉寂了一天之后，5E.Zz的kyurs和GO走到了台前。在队友Range、WOW、Cut的强有力支持下，两人的M4和AUG杀伤力巨大，United · SH无奈称臣。eL书写着黑马的传奇，13：5击败了HM>F<。

主席台上，5E将在de_nuke正面对抗劲敌GBR。相比对手的激情四射，5E的表现沉默得有点让人丧气。GBR首先做CT，依靠对比赛的深刻理解主动压缩T的进攻空间，在对手精妙的配合面前，5E占不到丝毫便宜。GBR合理的卡位和压迫式的防守几乎完全将T的进攻扼杀。在焦躁和无奈中，这支中国第1强队始终没有打出应有的水平，也没有应有的气势，只拿了可怜的5分。

此时5E.Zz在nuke上以13：4痛快淋漓地斩落了eL——这匹来自内蒙古的黑马因为自身经验不足被淘汰。赛后，一名eL队员郁闷之下指责队友：“你难道就不懂给他发个信息？”相比GBR的大声喊话互相交流，中国选手的寡言少语足以反映出我们对规则在理


紧张比赛中。


小组赛中的5E。


AS陷入苦战。


ShowYourSelf的互相指责。


5E队员在比赛中。


围观的观众。


比赛间歇还有劲舞助兴。


浩鑫展区和比赛备用机器。

解上的缺失。

Hunter.CY明显状态全无，以2：13折戟于Star.ex，输得一塌糊涂。

胜者组的另一场比赛中AS又以1分之差险胜Vash领军的SUNNET。SUNNET上半场的防守顺风顺水，8：4领先易边。结果下半场完全变了样，在众多本地拥趸的疯狂呐喊声中，AS的防守滴水不漏，SUNNET则方寸大乱，被打得找不着北，Laixilaixi的吼声之后，AS终于站在了GBR的面前。

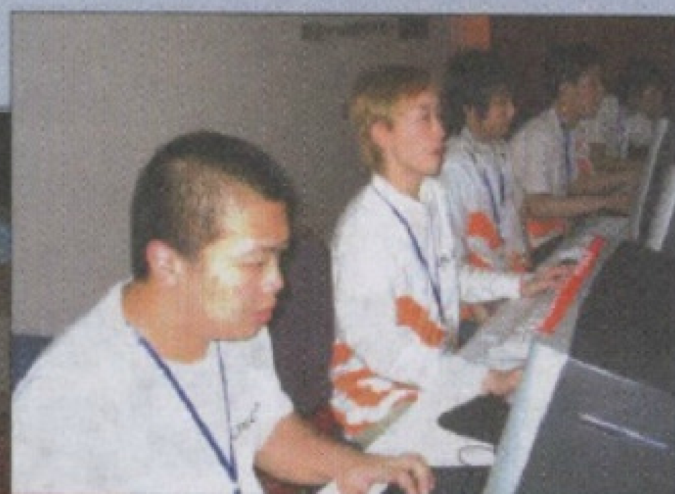
败者组半决赛上，5E.Zz终于等到了向SUNNET复仇的机会。比赛地图是de_cbble，此时5E.Zz人人奋勇，个个争先，显示出很好的耐性，战术布置上也很合理，以大比分战胜SUNNET。5E则对上了Star.ex，后者顽强作战，终以8：13不敌。

5E和5E.Zz终究不能避免手足相残。5E.Zz携连胜余威，似乎有点势不可挡，而5E似乎还没能从输给GBR的阴影中走出来，队员脸上更多的是迷茫。

一场也许是中国国内今年分量最重的比赛，终于在de_dust2上烧起了狼烟。这是中国CS的精英力量检阅自己真正水平的考试。

甫一开局，双方便直接将战事引入正面交锋。在Range和WOW的夹击下，kyurs充当了防反的箭头，他们顺利地拿下了作为CT的手枪局。5E的进攻接连受挫，虽然Perfect、FixeR和3#竭尽全力，仍然无法挽住颓势。上半场结束时5E.Zz以8：4领先。作为防守方的CT，能拿到8分似乎已可以说明优势的天平倾斜的方向。下半场5E.Zz连拿5分，一鼓作气赢得了胜利。


5E对GBR的双雄会。


AS在比赛中。


GBR也吃食堂。



在上海采访CPL中国区总决赛期间，记者对本次大赛的主办方，上海浩方科技有限公司总裁李立钧先生进行了采访。

大众软件：浩方科技作为主办方，第一次举办CPL中国赛区比赛这样的大型国际A级电子竞技赛事，在管理和运营上都有许多值得称道的地方。请问贵公司在运作上有什么应对压力和风险的策略呢？

李立钧：浩方科技主办本次比赛，准备工作不超过2个月，时间上其实非常匆忙。加上CPL被誉为“电子竞技的欧洲锦标赛”，可以说是职业玩家的天堂，玩家对其有非常高的期待值。而在中国，由于以往宣传力度不够，各方面的普及程度并不很理想，广大玩家对CPL的具体了解也比较有限，这些都给我们的工作带来了巨大压力。为此浩方投入了超过100万元的资金，在全国各地扩大宣传规模，举办过程中，各地合作的电信运营商给予了强有力的支持，总决赛我们更是动用了公司8成以上的人力，都是力求达到最好的效果。

大众软件：主办CPL中国区比赛标志着中国职业电子竞技运动在运作上已经和国际接轨。浩方科技可以说是第一个吃螃蟹的勇者。贵公司举办这样的赛事，在经营上有什么值得国内同行借鉴的经验吗？

李立钧：这主要得益于浩方科技强大的软硬件优势。首先浩方有自己性能成熟稳定的竞技平台；其次我们拥有3100万注册用户，其中平均在线用户稳定在23万，最高在线用户数超过30万，系统最高在线用户数达到34万，这使得我们在玩家中间拥有广大的影响；第三，浩方科技为此次比赛投入巨大资金，在财力上有充足的保证；第四，浩方科技拥有一支强大的工作团队，他们富有凝聚力和创造力，是中国电子竞技的精英力量。

大众软件：本次比赛甚至吸引了德国Mousesport和新加坡GBR等强队的目光，后者已经通过外卡出现在中国赛场上。对于国外竞技势力的强势介入，你觉得对于主办方而言是好事还是坏事？

李立钧：浩方网站上不久前曾登载过一篇文章，名字叫《狼来了》。虽然新加

坡的GBR来中国参赛是CPL美国总部的特殊要求，但我仍然认为，我们的眼光其实不必太过狭隘。中国的战队的确太缺少和世界强队交流的机会，毕竟只有充分交流，才能了解自己和强手的差距在于哪里，充分认知自己应该如何去提高。中国的选手需要交流，也需要了解世界。所以对于GBR获得CPL总部的准许，持外卡参赛，只是中性因素而已。

大众软件： 部分分赛区的比赛不能尽如人意，例如在机器配置上和赛程安排上都出现了这样那样的问题，作为本次比赛的组织者，贵公司怎样看待这些敏感问题的存在？

李立钧： 不可否认，中国电子竞技的环境一直存在很多问题。电子竞技的职业选手和围棋、桥牌等竞技项目的选手在境况上非常类似，赛制不成熟、比赛环境不很理想、各方面条件不是很完善等缺憾相当时间内还会凸现。浩方科技已经主办过一系列的比赛，也存在过不尽如人意的地方，但始终承诺不制造黑幕，不搞黑箱操作，这至今是浩方科技最自豪的地方。

大众软件： CPL 2004中国区总决赛为观众和前来采访的新闻记者提供了很大便利，媒体报道对于公众形象的树立和品牌效应的建设有很大作用，请问贵公司在公众方面如何确立自己的品牌形象呢？

李立钧： 在公众面前，浩方科技并不认为自己是一家游戏公司，而是一家平台提供商。浩方科技长久以来一直致力于为中国电子竞技提供公众支持和广阔的服务平台，努力为中国广大玩家营造公正、公平、和谐的竞技环境，并希望以此得到中国玩家的认可。同时浩方科技也希望能够协调和媒体之间的关系，更好地展示自身积极、向上的形象特点。


GBR的Randy在比赛中。


Monster和鱼（EVIL创始人）的见面。



GBR双雄fagzz和StrykerX。

捍卫尊严

AS在de_inferno与新加坡GBR战队正面交锋。当他们走上主席台时，观众席的叫喊声和加油声不绝于耳，极大地增强了AS的气势。

上半场GBR先做T。他们手枪局的失利引得观众席上的叫喊此起彼伏，AS的优势没有保持多久，GBR第3局的ECO改变了形势。Randy在进攻B点时靠沙漠鹰先后撂倒了3名AS队员，使GBR获胜。第5局GBR进攻得手，虽被AS全歼，结果C4爆炸。第9局AS在B点外围漂亮地2换4，GBR仅存的Randy只有19点血，却神不知鬼不觉地成功摸进A点埋下了C4！AS剩余3人都有拆包器，竟因为行动上的优柔寡断贻误战机，连拆弹的时间都没有，全被C4炸上天空。下半场AS又在手枪局中得手，直落3局，形势好得让在场观众几乎沸腾。AS也气势如虹。不过GBR的防守杀伤力很大，AS每局都损失惨重。第17局GBR在ECO中果断出击，翻盘获胜后导致AS在第17局ECO，被防守B点的Randy连屠4人。GBR遂以5：5、总比分13：9坐上了胜者组冠军的位子。

事实再次告诉我们，这不是偶然。

5E.Zz和AS狭路相逢，比赛形成拉锯战，双方在de_inferno上展开激烈争夺。刺刀见红的肉搏战中，每人都竭尽全力与各种困难抗争——台上的选手因为观众的助威，根本听不见耳机里发出的过于细微的声音。这场血与火的较量中，5E.Zz拼尽浑身解数，最终不敌AS的韧劲和近乎疯狂的进攻，以11：13惜败。观众支持AS的狂热呐喊使比赛大打折扣，5E.Zz败得实为不甘。


5E同室操戈。

AS必须连赢GBR两场。进场时，观众不断高呼着："中国队！中国队！"总决赛开始了，双方首先在de_dust2放对。上半场刚开始没多久，AS队长Laixilaixi在比赛过程中很不理智地语言攻击了GBR的队员，对方队长StrykerX立刻表示抗议。裁判的干预使得AS趋于平静，双方的精力又转回比赛之中。先做CT的GBR防守非常顽强，AS始终没占到太多


5E.Zz在等待比赛。



工作人员在调试机器。



鱼和RocketBoy在现场。



GBR夺冠的轨迹。

便宜。第12局，AS主力3人在A点成功埋设C4，大局似乎已定，而GBR的Fagzz从A点小道开始了不可思议的表演：他从中门回援，手持FAMAS闪电惊雷般击毙了3名AS队员，一举拆弹成功，将上半场的比分锁定在6：6。下半场AS全力防守，仍然无法抵挡GBR凶猛的攻势。最后两局GBR悍然对B点连续实施Rush，痛下杀手，AS终究不敌……

2004年5月30日下午16:34，新加坡GBR战队所向披靡，获得CPL 2004夏季锦标赛中国赛区决赛冠军。

赛后GBR的Randy接受采访，被问及为什么最后两局都选择Rush B点时，他用不是很熟练的普通话回答："因为我们那个时候已经知道对方（AS）在B点的防守非常弱，于是一致决定抓住机会猛攻他们最弱的环节。"AS一着不慎，满盘皆输。



反思



纵观本次比赛，貌似强大的中国战队在GBR面前不堪一击。AS即使有本地观众的狂热支持，也没能从GBR那里尝到什么甜头——AS靠的是气势而非自身实力才能与GBR勉力周旋。一支纯学生组成的业余战队，依靠对游戏与竞赛规则的深刻理解、全面的技术、极高的战术素养、默契的配合与良好的信任砍瓜切菜般突出重围，将中国诸强作为了夺冠的奠基石。而他们在浴血拼杀中赖以生存并用以获得胜利的，正是中国诸多强队所不具备的或者说缺失极为严重的。WCG 2003的Devil-U打进8强，其实这个成绩基本不能说明太多问题。中国的强队，在对方的认知里，除了枪法，其他一无所有。然而这个事实，我们竟然一直不肯承认……直到这次CPL 2004夏季锦标赛中国赛区决赛，蒙在外表的画皮才被剥得一干二净。对于中国CS，这次失利就像塞翁失马，难道不是一件好事吗？

我们仍然要前进的，挫折能使人奋起。



季军5E.Zz。



亚军AS。



冠军GBR全家福。

全球ACON4魔兽英雄鏖战上海

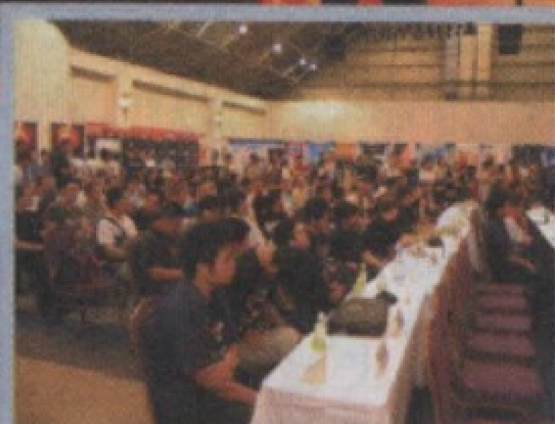
——ACON4图片报道

■本刊记者 晨烽

2004年6月6日晚，由升技电脑、东风悦达·起亚、英特尔、ATI、金士顿、西部数据、优派、《微型计算机》、新浪游戏主办，罗技、Cooler Master、浩方科技、中录时空协办的ACON4全球电脑游戏大赛总决赛在上海世贸商城圆满落幕。本次ACON4决赛是目前为止国内水平最高的游戏相关赛事，选手的选拔在全球19个国家和地区展开，这些国家和地区包括中国、英国、法国、德国、意大利、瑞典、挪威、荷兰、比利时、卢森堡、俄罗斯、波兰、日本、韩国、泰国、澳洲、加拿大等。最终将有16位选手入围在中国上海的决赛（荷兰、比利时、卢森堡为1个赛区，产生1名决赛选手）。在决赛中，来自美国的选手马休·安得森（mTw-Wizard）获得冠军，奖品为1辆东风悦达·起亚“千里马”轿车。



ACON4的主办方代表在台上讲话。

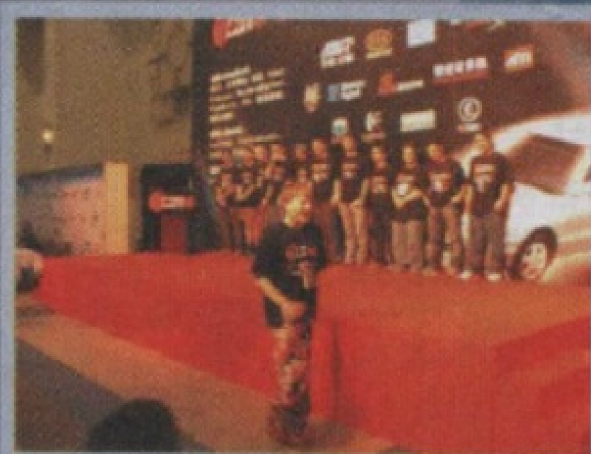

比赛现场的气氛非常活跃，大批记者忙碌在赛场四周。


来自各国的选手们，他们将在半小时后开始比赛。



升技集团中国营运总部总裁余敬伦先生亲自出席了ACON4总决赛。


当选手上台的时候，观众们都报以热烈的掌声。


在比赛之前拍摄的穿着奇怪花色的裤子的未来冠军。



来自英国的选手，全身上下都是中国的衣服，但穿起来却没多少中国风格。


比赛之前，主办方进行了赞助单位产品的模特展示。


升技集团中国营运总部总裁余敬伦先生。


这位全神贯注的家伙就是在稍晚时得到冠军的人，当然，拍摄的时候我和他都不知道这一点。

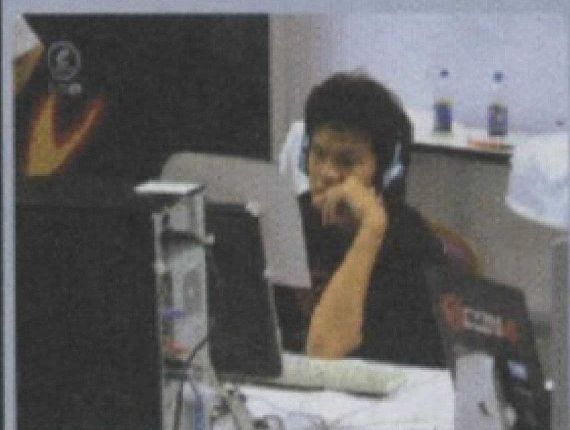
在比赛结束之后，著名职业玩家Fatal1ty上台发言，他表示非常赞赏升技作为硬件厂商在游戏领域所作的探索和努力，同时高度评价了这次比赛。而升技集团中国营运总部总裁余敬伦先生则在比赛后的发言中称，明年升技将会继续举办ACON5供中国及全球游戏玩家再次参与比赛，升技在为玩家提供最优秀的DIY主板方面的努力也不会停止。他同时透露，今年第3季度升技就将推出一款配备神秘配置的主要面向游戏玩家的主板。根据记者得到的消息，这款主板和Fatal1ty有着密切的联系。


选手们的手在键盘上快速飞舞。


赛场外的观众们，他们会依比赛的精彩程度向场内的选手们作出鼓励的动作。


决赛中的俄罗斯选手。


手持战利品的mTw-Wizard。


沉思中的选手。


胜利后的瞬间。


参加本次比赛的选手在赛后合影。


拿着Canon Powershot Pro1相机带EX550闪光灯的外国记者。


胜利后的冠军mTw-Wizard正在接受众多媒体的访问。


中央电视台记者在采访刚在一场比赛中获得胜利的中国选手SUHO。



亚军，来自韩国的SK.SWEET获得了2000美圆奖金和一个奖杯，但他似乎还觉得有些遗憾。


本次比赛前四名，依照名次排列分别为：第一名：美国选手WIZARD、第二名：俄罗斯选手DEADMAN、第三名：韩国选手SK.SWEET、第四名：中国选手SUHO。


韩国的魔兽玩家正在紧张的比赛。


胜利者们。

本次决赛受到了全世界玩家和来自全球各大游戏媒体的关注。根据现场估计，有超过10家境外游戏媒体专程赴上海进行采访，而现场参观的玩家也非常热情，气氛十分热烈。赛前被看好的韩国选手SK.SWEET及中国选手SUHO分别获得第3名和第4名，亚军则由来自俄罗斯的选手取得。

本刊将会在下期为大家带来本次比赛的精彩战报，敬请关注。

所获主要奖项

WCGC2000中国区FIFA冠军
WCG2002中国区FIFA冠军
WCG2002世界总决赛第5名

中国电子竞技先锋20人(四)

陈迪 射手

姓名：陈迪　ID：Cndi
主要项目：FIFA系列　生日：6月2日
爱好：电子竞技、篮球　籍贯：辽宁

■本刊记者 北四环斟茶员

陈迪是一个总会带给我惊讶的人。最初认识他时，他是国内著名的FIFA选手，WCG中国区的冠军；后来我经常在央视的E-Sports节目里看到他，那时他是负责解说FIFA比赛的嘉宾——在这期间，我还看到他成了央视《历程》节目至今受邀的最年轻主角（《历程》的定位是：关注已发生的历史，关注人物书写的历史和历史中的人物）；当我这次采访他时，他递给我的名片上赫然印着“全国电子竞技运动会（CEG）组委会竞赛部副部长”的头衔。

电子竞技现在已正式被列为国家的第99项体育竞技项目，但和足球、篮球这样的项目相比，电子竞技选手的职业生涯无疑是短暂的。当一个选手从赛场上退下来后，他应该去做些什么？我幸运地发现，陈迪一直在走着一条成功的道路。现在陈迪在做着CEG比赛的组织、策划、执行工作，对于这个即将到来的、首次以国家体育总局名义举办的全国大赛，他满怀着信心和希望。虽然身为组织者，陈迪无法亲自参加这次CEG大赛，但这些年来的比赛经历留给陈迪的财富很多，他同样可以运用到组织者的工作中去。对此他满怀感触地表示：“通过那么多的比赛，我得到的锻炼太多了！和传统体育比赛一样，电子竞技比赛能提高一个人面对挑战的能力，在比赛中遇到困境坚持下来可培养自己好的心理素质。以前我面对困难时会觉得难以逾越，但现在即使再大的挑战我也可以坚持到最后！”陈迪的话让我想起了他赢得的第一次正式游戏比赛，那是2000年WCGC的中国区FIFA选拔赛，陈迪在小组赛的一场比赛中，第1局就以2：8输掉，但在接下来的两局中他奇迹般地反败为胜，并最终首次拿到了去韩国的机票，后来他笑着说：“第一局遭到那样的惨败后，我心中仅存了一点点拼搏的意志而已。”3年后，在2003年的WCG预选赛中陈迪输给了最终拿到中国区冠军的李君，但他丝毫没有气馁，因为在此之前，他就给自己树立了“只有从失败中站起来的人，才是最终胜利的人”的人生格言。

陈迪最喜爱使用的球队是法国或者意大利，他的打法犀利，擅长在不断的进攻中终结对手。他曾希望可以从事电子竞技行业，例如做一些培养职业选手的工作，把他的成功经历毫无保留地告诉后来者。这时我发现，与很多高中就辍学的电子竞技选手不同，陈迪一边在参加比赛，一边还在努力完成北京理工大学的学业。尽管比赛和CEG组委会的工作让他耽搁了不少课程，但他都尽量“榨取”业余时间自学完成，他非常看重大学专业课的学习。当我问到学习与电子竞技比赛是否产生矛盾冲突时，陈迪这样回答：“它们之间的确会有矛盾冲突，但它们却不是矛盾的两面。我认为学习是年轻人最重要的事情，任何人都不要为了游戏去放弃学业！在大学的学习过程能让人掌握一定的基础知识，更多的是学会学习和工作的方法。大学的经历是一个人最宝贵的经验，如果放弃大学，就要在以后付出更多的时间和精力来弥补！”事实上，曾有许多憧憬着成为职业电子竞技选手的少年人向陈迪倾诉过他们的烦恼，他们想要参加比赛，但是却被父母不理解，甚至离家出走，被学校除名等。每个人年轻时都有梦想，能为自己的梦想奋斗自然是难能可贵的，但是，却不是每个人都能运用正确的方法，以及拥有理智的心态。单纯凭热情支撑起来的理想，一旦热情消退之后，谁都无法面临将会得到的后果。从这一点上来看，陈迪的做法无疑是正确的。对于他的选择，他的父母也从他参加比赛之初的反对变为了现在的支持。

尽管现在干上了组织者的工作，但陈迪仍然无法舍弃对FIFA的热爱，他表示今后有机会还要参加比赛。事实上，他认为成功地实现自己从选手到电子竞技职业人转变的最大原因，就是比赛。“是的，比赛就是决定性的因素”，陈迪笑着说：“我参加更多的比赛之后，可以了解到未来电子竞技和数字体育的前景。CEG是一个机会，它让我看到了中国电子竞技的希望，所以我加入进来。人生需要拼搏，不管选手还是比赛组织者都有成功的机会，我选择了其一，我就要做得最好！”

浮生若梦

■北京 奇迹之钟

我不是一个小资的人，没办法，俗。所以也就写不出来那些很阴郁伤感或者看起来很有内容的东西。既然是游园惊梦，干脆就让我写写这个。

《游园惊梦》本来是昆曲《牡丹亭》的一段。据我所知有两个著名艺术家表演过。一个是张国荣，在《霸王别姬》中，一袭长衫一把折扇，眼中尽是哀怨。另外一个就是出演同名电影的王祖贤，当时也正赶上昆曲被列为世界文化遗产，又是王祖贤号称的最后一部电影，所以确实火了一阵子。

《游园惊梦》是讲一个YY的故事：官宦之女杜丽娘春日游园后，回家睡觉，梦中遇见一帅哥——就是一白净书生，与之眉来眼去；后来……后来就没了。昆曲可是阳春白雪，而且这又是发生在很久以前的故事，所以就是这样。

我梦中遇到的第一个白净书生是李逍遥——我知道很俗，而且我也说了，我是俗人。况且那个年代的女玩家，没有几个不折败于李逍遥的牛仔裤下的；其实那时候也没有几个提得出来的男主角供女玩家YY的。《蝶舞梦幻》的那一曲洞箫，与《牡丹亭》中的倾诉如同出自一系。记得古代最流行的情歌金曲乃是《凤求凰》，把人家小姑娘蒙得迷迷瞪瞪的。可见古代比较能骗到MM的乐器就是洞箫，而现在最有杀伤力的乐器是吉他——那也是后话了。

蜀山的云雾，缥缈的仙鹤，还有那婉约的洞箫，李逍遥就这样把我这大好女青年骗到了手。以至于每次看到他的名字就心动不止，在游戏店里看到"仙剑"的盒子就脸红红地迅速离开柜台，甚至于售货员小哥把我对李逍遥的情分也归功在他自己身上。

当时李逍遥是翩翩少年郎，我也只有16岁，所以一拍即合，我就这样初恋了。可惜这是我一厢情愿的单恋。长辈们说早恋耽误学习，我却不然。当年的期末考了全班第二，只是为了能让爸妈出钱帮我买一套刚刚出的《仙剑98柔情篇》；第二年学习没有动力，下滑至10名开外。我们老师在总结的时候当着全班的面突然问我："这次你是不是没有什么看上的游戏啊？要不我帮你买一个？"

初恋往往是最美好的，但往往也是不成熟的。不过那份感动，没有人能够忘怀——虽然我当年认真地叙述着那段感情的时候，无数人都在我面前昏死过去。

我第二个爱上的是丧尸，就是《生化危机》里面的那种。我不承认我们之间的是爱情，但是我跟他之间具备了一切爱情的要素。

我非常想见到他，尤其是我端着散弹枪的时候；我们在一起的时候我总是非常紧张，尤其是我的血见红了的时候；我喜欢观察他，尤其是把他的腿打飞，看着他爬在地上的时候。并且，他不止一次地出现在我的梦中——这就是《游园惊梦》中最经典的情节了。

四周一片黑暗，地点是已经被丧尸占领了的学校。那个白天我还眼看他买了仨墩布的后勤老师，甚至包括那个要送我游戏的班主任，都不见了。阴暗的楼道里面听到他似拖着沉重的脚步所发出的沙沙摩擦声。突然玻璃窗破碎，他像佐罗一样冲了出来——不同的是佐罗是站着冲出来，而他是横着飞出来。我撒腿就跑，最后被逼到角落里，就这样眼看着他张着血盆大口吻过来，我似乎闻到了他那腐烂脸上的阵阵恶臭。惊醒之后，发现不过是昨天晚上失误，把袜子扔在了床头……

后来还有很多。在游戏中爱上过很多人，也忘记过很多人；大喜大悲，亲身经历或者冷眼旁观，都见过太多。玩过很多的游戏，从开始的照单全收，到后来的只玩自己喜欢的，再到现在游戏买了很久也不见开封，硬

盘中存着太多的中断纪录。还有一些很想再玩一次的游戏，都是刚刚开了一个头，却无法继续……

最开始的确是把游戏当作自己的另一个人生的。得到任何一款游戏，我都努力地去玩，用心地去揣测每一句对话的含义，把自己当作队伍中的一员。我相信每一个爱过游戏的人，都会有跟我相同的感受。我们一起哭一起笑，一起拯救这个世界。现在想起来，那个时候是游戏在玩我，而不是我玩游戏。游戏就像一个主人，它让我心旷神怡，也让我眉头紧锁。像我这个样子的人，多多少少都干过为游戏翘课的事情。

后来老了，用我自己的话说就是“我的年龄已经没有热血可以燃烧了。”如同激情过后的颓废，没有热衷，只是选择。到了最后，只是为了放松，为了发泄；在血光四溅与被自己杀死的其他玩家的咒骂中，得到那种满足和平衡。也许在万籁俱寂的时候，才会在不经意间，想起曾经留存的温暖……

“却原来姹紫嫣红开遍，似这般都付于断井残垣。良辰美景奈何天，赏心乐事谁家院！朝飞暮卷，云霞翠轩；雨丝风片，烟波画船——锦屏人忒看的这韶光贱。”这是《游园惊梦》中的唱词，是对华丽的描写，但也透着华丽之后的空虚和淡淡的哀怨。

游戏何尝不是如此。情节曲折也好，波澜壮阔也罢，等到游戏结束，光盘永远就静静地躺在抽屉里。就像我现在再谈起李逍遥，甚至这个系列新出的三代我都没有打通，但是我会微笑，心底会流出一丝温暖。游戏，真说不明白它在我们生命中处于何种位置。再次开始，不过是昨天的重复；分也好，散也罢，我们都无力改变。

游戏就是“那种浮生如梦的感觉。梦是浅梦，一个动静人就醒过来。爱也爱得很浅，像早晨太阳下的影子，模糊的，不成个轮廓。玩游戏的人也是恍惚的，‘End’好久了也转不过念头来，像夏天午睡过久，被魇住了，以为自己醒了起了，人却还在床上……”

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《哈利波特——阿兹卡班囚徒》《神偷——死亡阴影》

《太阁立志传V》真田10勇士人物卡入手技巧

■天津 张淼

首先，玩家选择1598年剧情中的真田幸村，此时已经离关原合战不远了，要抓紧时间。最好在第一时间到京或界买3级以上的茶具并顺道捎上一些"药"和"茬胡麻"。由于时间很紧，所以就时常要用药来使病体得到恢复。如果能学会"伤药"技能，就可在个人战时恢复体力，这样可省去住客栈的钱和时间。要取得人物卡的前提是友好度要高，方法是请喝茶。但一个月只能喝一次，剩下的时间就和他玩个人战来提升友好度吧！

下面就开始寻找10勇士吧。一上来小诸町住着海野六郎和三好伊三；诹访町住着笕十藏、三好清海和望月六郎；过一段时间穴山小助也会在甲府町出现。基本上玩家游走于这三町之间就行，在甲府町还可学到"伤药"。初次拜访这6人时都会发生事件，之后就是请他喝茶、个人战以快速提高友好度。当友好度到2星以上时就会发生事件（三好伊三和三好清海两人只需将一个人的友好度提升，另一个人的也会增加）。在小诸町的酒店会再遇上三好伊三和三好清海，事件后出町再次进町时又会发生事件。接着在一对多的个人战之后，三好伊三和三好清海就会做真田幸村的手下，其人物卡入手。海野六郎会请教玩家军学，（为什么游戏中说是请教军学而进行的是练口才的小游戏？）胜利后六郎答应考虑一下出仕的问题。隔几天再去，海野六郎便会做真田幸村手下，其人物卡入手。笕十藏会要求与玩家去打猎，一定要同意，并在随后的铁炮小游戏中胜出笕十藏，他会要求玩家找到有关铁炮的物品就答应出仕。这时去井口町（歧阜町）的锻冶物打听得知是"茬胡麻"（之前买好就省事了，一般在姬璐町和龟山町有售）。把"茬胡麻"给笕十藏后他便会出仕，其人物卡入手。望月六郎会请玩家帮忙调火药（一定要同意），其实就是医术小游戏，胜出后出町再见望月六郎时他便会出仕，其人物卡入手。当友好度达到一定程度后，玩家再去找穴山小助，会有人说他不在，要玩家去找阿国。由于阿国出现的地点是随机的，所以先查看到阿国的居住地后再去找她，选择见阿国则发生事件。之后穴山小助出仕，其人物卡入手。

在关原之战前就能收集到这6人的人物卡了，之后真田幸村被流放高野山（杂贺町）期间会遇上雾隐才藏。其后每隔一段时间，他就会来分别请教玩家骑术、铁炮和军学，每次3回。当真田幸村出仕大坂方时，他就会一同出仕或日后再来杂贺町时出仕，但其人物卡要等到集齐其他9人之卡后方可入手。在大坂夏之阵之前还有一些时间，玩家到奈良町找到猿飞佐助，友好度高了他就会向玩家请教弹珠小游戏。胜出后佐助出仕，其人物卡入手。在大凑町找到根津甚八，友好度高了之后他会让玩家和他一起去找由利镰之助。路上可以选左、中、右3条路，一般选左再选中会随机遇上盗贼，这样反复几次就会见到由利镰之助。过一段时间再去找根津甚八，就会发生和由利镰之助单挑事件。胜出后由利镰之助和根津甚八一同出仕，两人的人物卡一同入手。最后雾隐才藏人物卡也会入手，真田10勇士集结完毕，大坂夏之阵即将发生！P



苏醒的亡灵——TFT 1.15版骷髅海战术

■湖南 JACKIE

TFT 1.15B发布后，4个种族都进行了一定的调整，大多数以骚扰开始的战术被削弱，如NE的强化WD战术。但新版本中针对UD的骷髅战术的加强，让人不禁惊呼，UD的传统骷髅战术复活！下面就让我们看看新一代骷髅战术的发挥流程。用传统的BC-BZ-BA-BV模式开始建设，食尸鬼数量补充至3个就足够了；利用刚出来的死亡骑士加1个食尸鬼、1蜘蛛、2骷髅迅速MF。利用MF时产生的骷髅继续MF，当时机成熟时立即升级基地。不断补充蜘蛛到5只，紧接着第2英雄出场（推荐恐惧魔王）。基地升级完成时，立即建造屠宰场与诅咒神庙。升级绞肉机的自动生成尸体技能与骨质增强术，生产2个雕像用于援助男巫与骷髅的生命补充；最后积攒4个男巫、绞肉车1辆就可以去灭对方了。需要注意的地方有：1.尽量保证死亡骑士出来时商店也同时建好，购买骷髅权杖出征；2.建议玩家用食尸鬼或蜘蛛流转型至骷髅海，不然前期会面临兵力匮乏的窘境；3.前期骚扰不能过于深入，尽力避免英雄死亡；4.要不断侦察（如发现对手有爆空军的倾向，而你是食尸鬼打头阵，就必须迅速转型蜘蛛或石像鬼）；5.升级攻防以远攻和近防为主；6.注意建筑的布防，使对方前来骚扰的英雄有来无回；7.在与对方交战时，注意保护雕像和绞肉车。此战术讲究前期尽量拖延加骚扰，后期讲究一鼓作气直捣黄龙，毕竟骷髅属于召唤生物，不能长时间参加战斗。

对ORC时注意，你可能会认为兽人步兵过于强悍，骷髅占不到什么便宜。可那是1对1的时候，1个兽人步兵需要200金；而你的骷髅是不要钱的，同时不占人口！而且交战的时候一定是骷髅比步兵多上2～3倍。至于白牛，则是此战术唯一的弱点。此时需要用及时侦察与迅速发展来克服。一旦发现对方白牛数量在2个左右时，就要迅速出击，将其一网打尽；若实力不足，则多补充石雕像变身破坏者后，加上死亡骑士的死亡缠绕将之秒杀。

对HUMAN的基本方针与ORC相同，不过建议用食尸鬼转型，而不要使用蜘蛛。需要注意的是，人类的牧师比ORC的白牛出得快而且多，此时需要出2～4只石像鬼杀之（因为是暴骷髅战术，所以不用担心钱与兵营）。若对方部队中有龙鹰的影子，则速升级骷髅法师，同时补充2蜘蛛，以防万一。

对NE，需要注意的只有仙女龙可以使用退→打→再退→再打的战术，切记之前关上骷髅的自动召唤与雕像的补血（由于仙女龙的魔法只有区区200，几番变身后将没有魔法再对男巫造成威胁）。

对UD，笔者建议以食尸鬼为主的骷髅辅助打法。毕竟同族大战，双方的想法多会被对方猜出，此时需要的就是优秀的微操与良好的大局观了。P

NBA LIVE 2004王朝模式换人另析

■黑龙江 崔潇

看过大软2004年第10期“有字天书”栏目里刊登的关于NBA LIVE 2004王朝模式换人心得的文章，笔者认为文中所述的方法有些不妥。通过更改球员位置达到换人的目的，在某种程度上破坏了游戏的平衡。其实在王朝模式中，还有其它的办法可以实现“要谁换谁”的效果。

在换人之前我们要了解两条信息。一是游戏中为每个球员定制的能力值（关于能力值问题，NBA竞技世界的冰河站长，已在大软2003年第24期上作过介绍），二是各队的空闲位置（NBA LIVE 2004规定每支球队的人数大于8人小于15人）。了解了以上信息，我们就可以换人了。换人的原则其实很简单，就是以多换少：看到对方球队有空闲位置，我们就可以用2个甚至3个中等球员去换对方的超级明星。举例说明：两个能力40多的球员可以换50以上的球员，60加50的可以换能力70的队员，70加60的可以换80的队员等等。只要有耐心，就可以实现“要谁换谁”的效果了。但有一点需要注意：一直用以多换少的方法，你的球队很快将会因为不满8人而无法交换。这时你只需冲进自由球员市场，签几个50左右的“托儿”就行了。



此方法最大的缺点就是会超过“工资帽”很多，不过笔者认为没有太大关系，反正不是花我们的钱^_^。用以上方法后，笔者现在的阵容是：C奥尼尔、PF邓肯、SF卡特、SG艾弗森、PG韦德（为什么放个菜鸟组织后卫？因为他为笔者第一次夺冠立下汗马功劳，不舍得换啊^_^）。P

我们整理了一套堪称经典的《魔兽争霸III——冰封王座》游侠精选3C地图包，尽可能包含各个层次玩家的需要，希望可以为玩家带来更多的游戏乐趣。另外，本期的补丁铺算是保护光驱的专辑了，能让频繁换盘的玩家多少省心、方便一点。此外，“手把手系列教程”我们将针对一些游戏的特殊修改而不定期安排，请大家持续关注。

■游侠补丁网 水寒

《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》游侠完美官方繁体中文汉化包

本作有许多创新之处。例如以往的《哈利·波特》系列，玩家只能扮演哈利·波特本人，但在本作中，玩家还可以扮演赫敏或罗恩。3位主角要结合各自的优点，运用不同的魔法一起作战，游戏也因此增添了不少新的乐趣（游侠网小旅鼠根据官方中文版制作，特此感谢）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/Azkabancn.EXE

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：对游戏进行全面汉化（繁体中文），且游戏时无需放入光盘。

《天使恋曲》中文版补丁

玩家将在本作中扮演游戏的男主角，在城镇中进行冒险、打工，并和4位女主角产生互动，谱出不同的结局。游戏不仅有日本人气插图画家成濑千里加盟，更请来了日本企划高手小林且典作为编剧，还有同样优秀的声优阵容，值得尝试（感谢游侠网小旅鼠制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/ASCD.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《太空堡垒》补丁 Perimeter

Codemasters开发制作的最新作品《太空堡垒》，是一款未来式的即时战略游戏。本作的背景是一些不同派系的人们，抛弃地球到外太空寻找新的家园。而且游戏中还提供了很多吸引人的地方（尤其是在即使战略部分），包括变异部队，难以渗透的力场作为防御体系，可以通过地形改造和能量释放技术来改变当前的地形地貌等。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/pericd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录既可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》补丁 Harry Potter And The Prisoner Of Azkaban

本作支持双人同时游戏，并搭载了新的3D绘图引擎。循着故事和电影的情节，游戏让玩家去探索了解阿兹卡班监狱以及围绕在小天狼星周围的传说。在游戏进行的过程中，玩家将遇到许多新的角色，并学到新的魔法。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/hppacd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录\System下即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《真实犯罪——洛城危机》补丁 True Crime：Streets of LA

《洛城危机》在规模上比起GTA有增无减，游戏在面积240平方英里的洛杉矶街区进行。街道和地点基于卫星照片和GPS数据制作，精确再现了洛杉矶的全貌。游戏中有20个主要任务和超过100个分支事件。每个任务舞台都超过400平方英里，且场景中所有物体都可以破坏。为了对付亡命之徒，警方成立了特别行动组。游戏中玩家扮演的正是行动组中一位名叫Nick Kang的警察。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/TrueCrimecd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利进行游戏，且游戏时无需放入光盘。

《神偷3——致命阴影》补丁 Thief 3：Deadly Shadows

初看上去，游戏与Ion Storm的《杀出重围II——无形战争》有很多相同之处，实际上这两款游戏都是采用同一个先进的图形引擎。在出色引擎的支持下，我们的主角可以隐藏在阴影下，甚至连巡逻哨兵手持火炬发出的光线也可被玩家利用。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/tdscd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《奇灵王》中文版补丁

一位充满好奇心和正义感的少年，在踏上寻找父亲的旅途中，结识了一群具有不同信念的热血少年。他们各自拥有威力强大的灵球，在神秘、刺激、充斥危险的奇幻世界中，他们将如何展现纯洁无暇的心灵，去面对阴邪的黑暗恶灵呢？整个游戏系统和架构缺乏创新，但包含了各方面的传统元素，算是一款中规中矩的作品（感谢游侠网小旅鼠制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/GhostLifeCD.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《魔兽争霸III——冰封王座》游侠精选3C地图之一：3C+ORC+AI系列全地图包
WarcraftIII：Frozen Throne

浩方上最受欢迎的3C地图，在具有很高娱乐性的同时，也相当平衡；同时加入电脑AI，可以添加电脑作战，这是其他版本的3C所没有的。我们收录了1.2和1.3版本。值得注意的是，1.3版本引入了3种模式，分别为竞赛模式、战训模式和娱乐模式，满足了各种不同的需要，可见作者之良苦用心。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/3c1.exe

使用方法：直接执行地图包补丁安装即可。

补丁效果：唯一有电脑AI的3C地图，同时也是正式比赛地图，包括了1.2和1.3最新版等地图共5张。

《魔兽争霸III——冰封王座》游侠精选3C地图之二：TFT NEW 3C系列全地图包

最经典的3C地图。自从有3C以来历经了无数个版本的修改，也培养了一批专门研究3C地图制作的高手。我们精选了其中一些非常有创意，或者制作非常完善的版本。可以说，这些版本每一个都是3C地图制作的里程碑。例如：

· TFT New 3c 40.00--luck：最早引入了4 in 1，而且平衡性相当好的版本。

· TFT New 3c 68.00--BALANCE：在增加趣味性的同时，越来越注重平衡性。

· TFT New 3c 200.20--BALANCE：该系列的最后几个版本之一，也为TFT NEW 3C时代划上了完美的句号。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/3c2.exe

使用方法：直接执行地图包补丁安装即可。

补丁效果：最经典最多样的3C地图，包括本类经典的地图共15张。

《魔兽争霸III——冰封王座》游侠精选3C地图之三：变身英雄系列地图包

在继承了TFT NEW 3C规则的同时，改良设计，引入了网络游戏转生的概念，从而推出的可以1转、2转的3C版本，极大地提高了游戏的娱乐性；不过在平衡性上略显颓势。

例如：

· rain!3c!man's 3c：设计相当不错的版本，重新绘制了建筑与兵种外形，很具娱乐性。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/3c3.exe

使用方法：直接执行地图包补丁安装即可。

补丁效果：引入了英雄转生模式的3C地图，包括本类经典的地图共11张。

《魔兽争霸III——冰封王座》游侠精选3C地图之四：特别版系列全地图包

收集了一些很有意思的版本。不同以上这些传统的3C，每个地图都倾注了作者的理念，相信你一定能体会到。例如：

· TNT.HJ.3C.1.08B.w3x：英雄技能设定华丽，有非常强的终极Boss；平衡与娱乐兼顾得相当好，非常具有挑战性。

· YaKsa-TFT 3c 5.1--Chenghai：澄海版3C。首次引入团队PK的概念，可以由任一方发起挑战，在投票之后开始大决战。技能设计相当华丽，有良好的视觉效果，绝对值得一玩。

· TFT 3C 2004-01-21--1(16 in 1)：新设计的3C 2004版，加入了诸如“十六连杀”等有名的终极绝技。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/3c4.exe

使用方法：直接执行地图包补丁安装即可。

补丁效果：不同于传统3C，包含作者特殊理念的3C地图，包括本类经典的地图共9张。

《血腥尼诺》补丁
Nitro Family

本作是Delphieye基于《英雄萨姆》引擎制作的第一人称射击游戏，操作风格亦类似《英雄萨姆》。提供了绚丽多变的关卡、具有巨大杀伤力的武器和骑猪牛仔等新奇敌对单位。游戏中最有趣的是双手武器系统。玩家在准备了爆炸性武器后，可将敌人炸到空中，然后使用另一只手的武器进行射击，甚至还可以进行半空连击动作。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/NitroFamilycd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《终极刺客——生死契约》官方超绝秘技
Hitman:Contracts

give some：全武器全装甲（不包括隐藏武器）

give all：全武器全装甲（包括隐藏武器）

end level：最高等级

god mode：上帝模式

infammo：无限弹药

invisible：隐形

《终极刺客——生死契约》无敌作弊码一览
Hitman:Contracts

这些作弊码不需要在控制台中输入，只需要你用编辑软件（如记事本）打开游戏所在文件夹下的Hitmancontracts.ini文件，在文件末尾增加下面的代码，然后保存即可。

Quote:

EnableCheats 1

现在关闭编辑软件，开始游戏。

具体代码如下：

IOISLO：慢动作

IOIER：炸弹

IOIHITLEIF：满血

IOIHITALI：拳击模式

IOILEPOW：重力

IOIGRV (Gravity)：致命模式

IOINGUN (NailGun)：枪击模式

IOIPOWER (MegaForce)：强力模式

IOIRULEZ：上帝模式

《终极刺客——生死契约》小技巧
Hitman:Contracts

一、得到特殊物品

1.在第二个区域（墙上的洞那个地方），穿过第一个房间左转看到地板被破坏了，下去之后你会看到在废物堆里有一件防弹背心。

2.干掉狙击者后从第一个屋顶下去，在左边你会看到一个向上去的应急楼梯。上去后进入房间并打开柜子的锁，你会找到一个急救包、一件防弹背心和一把枪。

二、使用第六感

使用第六感的方法是你必须保持站立状态或者缓慢行走状态，这时你会看到‘tck，tck，tck’的提示。这是告诉你敌人方位的提示，就算敌人在墙后你也可以发现，这就是第六感的妙用。

三、秘密地点

在SSH秘密基地，进入衣帽间（第三个检查点）。在这里有一个秘密的通风孔，而且只有一个士兵把守。所以只要你动作够迅速，就可进入通风孔内暂时藏身。

《铁血联盟II》秘技集合
Jagged Alliance II

秘技一：

在游戏的战斗画面按住Ctrl键，同时输入字符串“IGUANA”，即可激活密技模式。然后同时按住以下组合键，便可开启相应的秘技功能：

ALT+E：显示所有单位及物品

ALT+T：传送所有雇佣兵

ALT+O：消灭所有敌人

ALT+D：所点选的雇佣兵点数重置

ALT+W：可选择所有物品

ALT+B：敌人出现在目前位置

ALT+C：平民出现在目前位置

ALT+G：新佣兵出现在目前位置

ALT+Y：机械人出现在目前位置

ALT+2：佣兵变成虫

ALT+4：佣兵坐轮椅

ALT+5：佣兵变成大虫子

ALT+K：催泪瓦斯弹在目前位置爆炸

ALT+Q：显示屋子内部情况

ALT+1：佣兵变成坦克车

CTRL+T：所有佣兵被邪恶皇后逮捕

CTRL+H：所点选佣兵失去生命值

CTRL+U：所点选佣兵恢复生命值

CTRL+O：出现一只敌对虫

CTRL+K：手榴弹在目前位置爆炸

秘技二：

在地图画面中，使用以下秘技可开启相应的功能：

CTRL+T：传送部队至点选位置（须在路线计划模式中）

ALT+鼠标左键点击“GO TO SECTOR”选项：消灭所有敌人

秘技三：

怎样合理创造角色：

Health：最好是65～70

Agility：不低于70

Dexterity：65较佳

Strength：不低于50

Wisdom：不低于60

Leadership：40以上

Medical：35即可

Explosives：不为0

Mechanical：35即可

Marksmanship：不低于85

秘技四：

创造多个佣兵：

首先要安装FPE5.0（修改游戏软件）查找到金钱的地址“00 87 D9 C8”，再把这个地址改成“00 87 D9 CC”，然后把它锁定为“0”。而后每次输入创造第一个主角时的密码，就可以得到多个属于自己的佣兵了。

林晓：这个夏天真热，办公室里的空调开始24小时昼夜工作，可还是解决不了问题——热气依旧将办公室熏得蒸笼一般。同事们各出消暑奇招，最酷的主意就是白天睡觉，晚上干活。老人们说“我们以前没空调照样过夏天”，可是以前没有现在那么热啊！尤其是北京这种摊煎饼一样无限扩张的城市，简直本身就是一个大热炉子。被建筑物、混凝土和柏油覆盖的地表不能蒸发热量，大气得不到冷却；高大密集的建筑群影响空气流通，阻碍了热扩散；每座大楼都是一个“性能良好”的大型蓄热器，白天吸收阳光，夜晚放热，造成夜间市区气温居高不下；还有汽车、摩托、电车等移动热源，电风扇、空调、冰箱等降温制冷设备不断向城市的大气中排放热量……城市的气温越来越高，形成了热岛。呵呵，以牺牲大环境来成全小气候，大概是人的天性吧。

本期聊天室OP（管理员）：电子土豆

OP：在南方著名的3大火炉之一蒸过4个夏季之后，我觉得京城已可以算是避暑之地了，不知林晓姐姐为何还发此感慨。

心情故事

听说“仙剑”要拍电视剧，真不懂，好端端的为什么要把我们心中的偶像变成活人？完美一点不好吗？永恒一点不好吗？单纯一点不好吗？为什么要破坏我心中的想象呢？不管电视剧怎么改，怎么演，仙剑永远只是我心中的仙剑，灵儿依旧是那清池白莲一般……

（湖北 痴人）

OP：虽说近几年从名著改编的武侠剧往往让人大失所望，不过看着那些过去只活在纸上的三教九流大虾美女枭雄终于出现在荧屏中，煞有其事地念着熟悉的台词、演绎着耳熟能详的江湖恩仇悲欢离合，有时感觉也蛮有趣的。

TOPTEN投票之七嘴八舌

仙剑外传的出现，会不会使榜单上“三分天下”有其一呢？另外，魔兽争霸的网络版将带动单机版的魔兽。（218.21.16.129）

抛弃PCGAME吧，在中国游戏市场被网络游戏污染的时候，只剩下了电子游戏一片净土。（61.51.101.218）

仙剑奇侠传三：最折磨人的游戏。面对两个精灵般的女孩，你选择谁？（221.204.122.122）

“海战”是我的最爱，让我可以驰骋大海。巨炮怒吼、铁甲咆哮的感觉给我快感。（221.196.14.6）

轩辕剑Online，操作性好，和打CS一样！（极讨厌其他游戏都用鼠标点着走路，累死！）强调社会性，富有人情味，为游戏附着了生命！缺点是画面有待革命性的提高，可以引入贩卖系统等方便玩家。（220.184.69.74）

在大波罗BN上看到个30级的野蛮人，旋风旋得八九十级的人都不敢出来。我郁闷~~（222.84.171.60）

星际争霸：要玩到能区分每一个机枪兵长相为止！（218.88.103.132）

加两角钱送海报的事真的有吗？要是能加一元送游戏音乐CD就更好了！（手机尾号3110）

大众软件，最超值的正版“软件”。（手机尾号1540）

空档接龙，我投它一票。（手机尾号6953）

我在玩的游戏是《天地劫——神魔至尊传》。很古老的游戏了，我最近才发现。（手机尾号5681）

杂志中间的彩页部分，开天的广告图片为什么是反的啊？是故意的还是弄错了？（手机尾号5565）

高三，当我真正认识到高考如此临近的时候，我一下子惊呆了。我的理想是考上计算机系，将来做网络和软件设计方面的工作。但看到计算机系往年招生的分数那么高，心里就凉了半截。告别电脑与杂志，每晚要到凌晨一两点才睡，早晨6点40就骑车去学校；告别为了爱美戴上的隐形眼镜，换上了300度的框架镜……虽然苦学有效果，可是模拟考试又把我刚刚建立起来的信心摧垮了。时间一天天临近，成绩却不见提升，往往一门考砸后门门砸。天真要掉下来了吗？老师组织我们高三学生去听心理辅导，父母一直在鼓励我，晶合后院的墨海马、AHICH也时时给我“打气”。是的，高考并不可怕，战胜内心的阴霾才是最重要的。我相信我能行。父亲买回了几期我错过的大软，告诉我等高考后再看，先替我收着。要知道以前他反对我看这些书。现在，我真的很感激他，感谢这样好的父母！无论结果如何，我都不会忘记曾经的拼搏。

（网友 天才女生）

OP：在电子土豆的印象中，高考不会比模拟考试更难。无论如何，过程是最重要的，祝所有付出足够努力的高三读者都能如愿。



娱乐时代

（晶合聊天室第141期）

在晶合后院星速抢答版，有这样一个帖子：

说说自己曾犯的超豪华低级错误

fly

一是大家也都吸取教训，二是也看着乐一乐——原来你也有昨天啊！先说说我自己的。

1.第一次格式化硬盘重装系统，98进纯DOS，格式化，重启。但是……在如何实现从软驱引导这个现在看起来很简单的问题上，困扰了我整整3天。

豪华理由：3天呀！对着电脑屏幕那句无引导信息的提示冥想了3天，自己现在想想都恐怖。

2.第一次刷主板BIOS，啥也不懂，想刷一个自己的Logo。不幸用错指令，刷坏，想也没想就从同学主板上拔了一个BIOS装在自己主板上，开机。更不幸的是我的主板是Award的，同学的是AMI的，针脚定义不同，当场击穿芯片，烧焦了……抱着主板去电脑城花50元请人重写BIOS。

豪华理由：寒风凛冽中，我和同学像呆子一样抱着主板挤300大公共。茫然的目光对视，只为了那个该死的Logo。

3.在编辑部，DIY装双电源，竟然没注意电源露出，短接在外壳上，开机即跳闸，整个编辑部全部停电。幸亏下班了，但狂人的一个电源好像因此而报废……

豪华理由：没什么，想象一下编辑部全部停电后那帮人的“鬼哭狼嚎”就够了。

第11期的宠物测试反馈

秦无依

哈哈，我竟然是养小恶魔……难道我非常的邪恶狡猾么，汗……

落雪

我竟然养的是蛇女，5555~~~我要养小恶魔啊~~~

花过鱼

我竟然是比卡丘

听雨的风

看了半天，最后养的也是小恶魔啊！自认不是很邪恶啊，虽然同学们都说我很坏，但那是笑着说的；我也不狡猾，很多好朋友都觉得我傻乎乎呢。看来有稍稍的误差呵……

口令

兽人，和偶魔兽选的族一样~~~

54nimo

我也是蛇女……太伤心了，555~~~

天灰灰

我养妖道是什么？

OP：哈哈哈哈哈哈哈，你们猜猜林晓姐姐养的宠物是什么？小恶魔！

万人欠

开机箱，换显卡，完后系统无声。琢磨N天发现，原来是MIC和音箱线插混了……

Jevons

刚买机器时音箱不响，重装主板驱动，声卡驱动，重装了3遍系统都不好，最后发现音箱插头没插上。过了几天又不响了，检查了一遍插头插上没有，结果还是不响。引用上文“重装主板驱动，声卡驱动，最后重装了……”结果是音箱电源没插上，汗~~~

鱼香

呵呵，第一次超频超多了，电脑根本开不了机，痛苦得不得了啊（玩不了游戏了）！还好我的是品牌电脑，上门服务嘛。结果我在家苦等了一个礼拜。维修人员来了，把CPU拔了再插上，开机就好！我就一个晕啊。第二台电脑，DIY，被奸商所骗，CPU在100℃工作了一年！期间我多次电话问他们这是为什么，人家给我的回答是：可能是主板温度测得不准吧……但是我换了一个风扇就好了。Intel的CPU真叫一个结实。100多℃啊！现在还能用呢。

极速三郎

有一次刚下夜班回到家给朋友的硬盘重装系统，在没断电的情况下就把我硬盘的电源线拔了下来。只见眼前白光一闪，机器就什么反应都没有了。郁闷了我两天，现在想起来还郁闷。

ice1535

重装系统想偷懒，见一D版光盘有GHOST的Me，急忙覆盖，把我的分区都改了。只有Fdisk重来，刷BIOS坏主板一块！想试验自己杀毒软件功能如何，下一压缩包，查毒3564个，用U盘带到学校机房实验……

jonteck

我吹牛，给朋友的机器装系统！无聊中想给他的赛扬超一下频。当时不知道赛扬锁频了，还在人家面前吹：看，我给赛扬从1.8超到了2.0！结果安装好系统后声音没了，还以为是我装系统的缘故。重装了3遍2000和XP，最后把电池放电才知道因为超频的缘故。

豪华理由：牛皮吹破了底，一瓶子不满、半瓶子逛荡，不懂装懂！

OP：回想学生时代，某周末斥资数百大洋新购宝贝DVD光驱一台，当晚借回好莱坞大片DVD数张，欲与同学共享，不想光驱读得吭哧吭哧，众人不爽。吾遂故伎重演，仿历来修旧光驱之手法，拆之，微调激光头。装回再试，无效，再调，再试……数次之后，宝贝DVD光驱就此沉默，欲哭无泪——众人摇头，散去，奔向山门外之“环球影视厅”……

你选择，你喜欢？

■晶合实验室 蓝星

将网络游戏和单机游戏分开排行非常合理，在互联网蓬勃发展的今天，网络游戏已经有全面与单机游戏对抗的实力。如果你仔细分析网络游戏和单机游戏的排行榜，你也会发现各自鲜明的特点。中国有句古话叫"文无第一，武无第二"，用这"文"代表单机游戏而用"武"代表网络游戏，可以简单地说明这个问题。同一时间段内，玩家可能会玩很多款单机游戏，但很少会比较深入地玩两款或两款以上的网络游戏，也就是说玩家对网络游戏的选择带有比较强"无第二"的唯一性，从这个意义上来说网络游戏排行榜能更准确反映出一款游戏的受欢迎程度。

本期网络游戏排行榜中《泡泡堂》高居榜首，可以看成是一种"观念的胜利"。提起网络游戏或单机游戏，我们一定要说"全3D"或"使用了XX新技术"这样的话吗？一款简单的游戏一样可以成为玩家的最爱，游戏只是为了调节身心、寻求快乐，我们的确需要可以"随时开始，随时停止"的网游，是我们在消遣游戏，绝对不能让游戏消遣我们，只有练功和升级的网游，我们还是放弃它吧。

《大众软件》2004年第10期刊出了教父母玩游戏的文章，《泡泡堂》这样的游戏，中老年读者大概上手也不困难，在联众上消遣的中老年朋友还是有很多的，游戏并不是只能做给年轻人玩的。

对网络游戏的评价，历来说什么的都有，指责的焦点应该在于它容易使人沉迷其中，影响人正常的工作和生活。至于说"血腥、暴力和色情"，这些可不是网游的特点，也不是网游所特有的。影视作品表现得可能更为突出，管理部门应该花大力气整顿，但这种整顿也不应该是只针对网游的。

早些时候，提起网游必提"韩流"，我们的玩家咒骂这些"韩国泡菜游戏"的同时，却不自觉地沉迷其中，"打怪、升级、PK"的模式确实有一定吸引力，而且在一定阶段这种模式还促进了网游的发展。现在我们高举国产网游的大旗，那国产网游应该什么样呢？把圣骑改为侠客，把撒旦改成蚩尤就完事了？仿制的韩国泡菜只会比韩国泡菜更难吃，就算不去吃，想想也会有要吐的欲望。其实就游戏制作本身来讲不应该有国界限制，说自己是"国内领先水准"并没有什么实质意义。好游戏的标准是统一的，但好游戏的特点应该是多种多样的，谁也不会把中国功夫和跆拳道弄混，中国网游嘛？就难说得很了，看来真要多下些功夫才行。

同网络游戏排行榜相比，单机游戏排行榜显得缺乏变化，我就是不明白，既然是"我正在玩的游戏排行榜"，为什么仙剑还会在榜上，真的有人还在一遍一遍的玩它？

如果我投票，我会怎么填呢？打开我的硬盘列一下目录，看看还有什么游戏保存下来（我认为投仙剑的900多人中，至少有一半人电脑里并没有这个游戏，不算过分吧）？

我的第一票投给QUAKEⅢ，这是为了"出火"用的，没有选CS而选QUAKEⅢ的理由是——如果只能选电脑对战，QUAKEⅢ的感觉要强过CS。

我的第二票投给《明星三缺一》，这款麻将游戏是为放松用的，听着电脑人物搞笑的台词，享受着把电脑"胡到姥姥家"的乐趣，工作之余放松一下有什么不好？

我的第三票投给《太阁立志传Ⅴ》，这是完完全全的个人喜好。如果辰烽来投这票，那必是《三国志Ⅸ》或《富甲天下4》，Suki就投CS和魔兽，Cross要选《圣域》，8神经则是《实况足球7》，生铁？生铁现在不玩游戏了，在准备200X年度的"产业报告"……

我的第四票投给《暗黑破坏神Ⅱ：毁灭之王》，这个游戏从发行开始就没离开过我的硬盘，我先练野蛮人，然后是女巫、男巫、亚马逊、德鲁伊、刺客、圣骑士，然后还是野蛮人、女巫、男巫、亚马逊、德鲁伊、刺客、圣骑士，有时间就拿出来玩一会儿，现在已经练到第几圈来着？

我的第五票就先空缺吧，要填的话里面会是一款刚推出的新品游戏，由于职业的原因，我会把新推出的游戏大致玩上一下，当然这些游戏只能在我的硬盘上停留几分钟到个把月不等，今夜星光满天，很多都是一闪即逝，如果你只记得昨天的月亮，对于这些星星是不是太不公平了？

说以上这些，并不想左右大家的投票，所谓萝卜白菜各有所爱，星际和魔兽雄霸榜首多时，我却不玩（当然游戏最开始推出时我试玩过），我承认它们都是好游戏，但我的选票不会给它们。你选择，你喜欢，你真的喜欢吗？P

编辑推荐游戏

推荐编辑：苍茫

名称	推荐理由
《天翼之链》	界面和RO类似，人物造型清新，景物绘制精美。重要的是现在外挂似乎还比较少。另外，无聊时进去消遣一下也好。
《太阁立志传Ⅴ》	那是一个群雄割据的岁月……那是一个一呼百应、纷争天下的时代……不过我也喜欢那种有个一两百号人就能成为诸侯的土财主气质。
《恐惧杀手》	忘却了雷神的日子里，想充当一名个人英雄吗？想回忆一下当年豪快地奔驰于疆场，谈笑间屠戮于无形的成就感吗？去玩《恐惧杀手》吧。
《虚拟竞技场2004》	不知道为什么我总是钟情于这样的FPS游戏。准备好6GB的安装空间，进去不是为了生死决战，只是为了欣赏精美的3D场景和武器射击效果……

栏目编辑/林晓/E-mail:linxiao@popsoft.com.cn

龙虎榜——我正在玩的游戏

单机游戏TOP15

本刊评分：9.2

1. 星际争霸



票数：2186 制作：BLIZZARD 发行日期：1998年 国内代理：奥美

本刊评分：8.5

2. 魔兽争霸III——冰封王座



票数：1912 制作：BLIZZARD 发行日期：2003年 国内代理：奥美

本刊评分：8.8

3. 半条命——反恐精英



票数：1424 制作：SIERRA 发行日期：2001年 国内代理：奥美



排名	游戏	本刊评分	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
4.	仙剑奇侠传三	7.8	○	1396	大宇	2003年	寰宇之星
5.	暗黑破坏神II——毁灭之王	8.9	○	1117	BLIZZARD	2001年	奥美
6.	轩辕剑外传——苍之涛	7.8	↑	954	大宇	2004年	寰宇之星
7.	仙剑奇侠传	8.6	↓	947	大宇	1995年	晶合时代
8.	轩辕剑叁外传——天之痕	8.2	↓	833	大宇	2000年	寰宇之星
9.	FIFA 2004	8.0	○	794	美国艺电	2003年	美国艺电
10.	仙剑奇侠传二	7.1	↑	760	大宇	2003年	寰宇之星
11.	大富翁7	7.5	↑	733	大宇	2003年	寰宇之星
12.	NBA Live! 2004	8.4	NEW	728	美国艺电	2003年	无
13.	盟军敢死队3——目标柏林	7.8	↑	712	Eidos	2003年	新天地
14.	极品飞车——地下狂飙	8.3	↑	694	美国艺电	2003年	美国艺电
15.	三国志IX	8.4	NEW	690	KOEI	2003年	无

网络游戏TOP10

排名	游戏	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	泡泡堂	↑	1117	Nexon	2003年	上海盛大网络
2.	剑侠情缘Online	↑	950	西山居	2003年	金山公司
3.	大话西游II	↓	909	网易	2002年	网易
4.	仙境传说（RO）	↑	898	Gravity	2003年	游戏新干线
5.	奇迹（MU）	↑	859	Webzen	2002年	第九城市
6.	魔力宝贝	↑	812	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯
7.	A3	↓	750	Actoz	2003年	京东方互通科技
8.	天堂II	↑	743	Nc soft	2003年	新浪乐谷
9.	传奇3	↑	702	Wemade	2003年	光通通信
10.	轩辕剑Online	↑	618	大宇	2003年	网星史克威尔艾尼克斯

本月TOP TEN获奖者

获奖者将收到由本编辑部在近期内邮寄出的精美礼物。

手机投票

短消息至163066050。详情见读者调查表背面说明。

获奖者

1360XXXX523 1386XXXX498
1376XXXX678 1392XXXX699
1359XXXX413

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

宁夏 王 乐 重庆 王书涵
新疆 胡晶石 新疆 郑 昊
福建 刘永俊 四川 王 然
北京 孙建东 辽宁 王 超
广西 覃 立 黑龙江 宋旭博

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

辽宁 徐 聪 江苏 郭巡天
湖北 甘海文 浙江 方 正
四川 杨尚雨 青海 褚为波
广东 宋云峰 山东 刘 昕
黑龙江王兴华 河南 李 洋
云南 毛祥威 四川 刘 洋
山西 张 恺 天津 刘 承
江苏 陈业欣



本期信投奖品是由深圳市思迈特电子有限公司提供的赛诺威音效控制器——魔幻小精灵。

名字的秘密?

~姓名解析系列~

学业 健康 财运 五大主题逐一分解 爱情 事业

名字本身也是一种秘密！
每个人都有一个独特的名字，
与众不同之处往往还寄寓很多含义，
想知道你和朋友的名字中有什么秘密吗？

发送**姓名**到 2000470(移动用户) 9000470(联通用户)
例如：张三

纯属娱乐　探寻你的美丽人生　接收:1元/条

找出孙燕姿，和她一起放风筝……

心理测试系列　纯属娱乐



发送你认为是孙燕姿的**图片代码**到
2000470(移动)或9000470(联通)

天降大奖　免费

初夏的惊喜



"轻盈天使"
令人艳羡的手中尤物！松下SV-AS10
只要花几毛钱，使用本页内的任何短信服务，就有机会得到此款价值2500元的多功能数码相机！
(共三台)

仅有9.9mm厚度的超薄数码照相机
兼具MP3功能，连续播放10个小时
并支持AAC、WMA、MP3多种音乐格式

领奖方式：
中奖用户将在www.LT2000.com.cn上公布，
并将收到短信和电话通知具体领奖方式。
活动截止日期：2004.8.31

下载方法

单音铃声下载方法 发送 机型代码 加 铃声代码 即可。例如：诺基亚手机用户发送短信628到2000470(移动用户)或9000470(联通用户，不包括CDMA手机)，即可下载单音铃声"最勇敢的季节"。

以诺基亚用户为例：写短信 → 编辑短信 628 → 发送到 2000470 (移动用户) 9000470 (联通用户不包括CDMA手机) → 成功下载 收到铃声 "最勇敢的季节"

和弦铃声下载方法 中国移动彩信手机用户发送 1 加 铃声代码 即可。如:中国移动彩信手机用户发送短信 128 到 2000470 即可下载十六和弦铃声"最勇敢的季节"

铃声价格：2元/首

机型代码 阿尔卡特OT5xx系列 2　三星/三菱E彩/首信/海尔 3　飞利浦 5　诺基亚/迪比特 6　西门子 8　摩托罗拉 9
阿尔卡特/爱立信/联想/波导/TCL/熊猫/康佳/支持EMS功能的各款手机 7　具体型号请浏览网页：www.LT2000.com.cn

和弦铃声专区（除中国移动十六和弦彩信用户）

代码	歌曲	歌手
	超长完整版	
01	暗香	沙宝亮
02	第一次	光良
03	热情的沙漠	庾澄庆
04	情非得已	庾澄庆
05	我的骄傲	容祖儿
06	勇气 HOT	梁静茹
07	过火	张信哲
08	痴心绝对	李圣杰
09	后来	刘若英
10	流星雨	F4
11	Super Star	S.H.E
12	爱的主打歌	萧亚轩
13	东风破	周杰伦
14	红豆	王菲
15	花花宇宙	陈慧琳
16	眉飞色舞	郑秀文
17	他一定很爱你	阿杜
	酷铃双响炮	
18	遇见 + 绿光	
19	我的骄傲 + 我找你找了好久	
20	To Be With You + Say Forever	
21	半糖主义 + I BELIEVE	
22	非同寻常 + 春泥	
23	年华似水 + 浪花一朵朵	
24	十年 + SHALL WE TALK	
25	说爱你 + 烟火的季节	
26	天空之城 + 豆豆龙	
27	蜗牛 + FOR REAL	

新碟快报

代码	歌曲	歌手
28	最勇敢的季节	张宇
29	幸福的滋味	张宇
30	勇敢的故事	张学友
31	Life is like a dream	张学友
32	两个人的幸运	梁咏琪

郎才女貌

代码	歌曲	歌手
33	骆驼	梁咏琪
34	我们的合唱歌	2R
35	二人新装	2R
36	Shining Friends	2R
37	亲朋勿友	2R
38	爱情36计	蔡依林
39	海盗	蔡依林
40	假面的告白	蔡依林
41	看我72变	蔡依林
42	骑士精神	蔡依林
43	说爱你	蔡依林
44	断了的弦	周杰伦
45	轨迹	周杰伦
46	屋顶	周杰伦
47	星晴	周杰伦
48	以父之名	周杰伦
49	星语心愿	张柏芝
50	一个人背两个人的债	张柏芝
51	爱上未来的你	潘玮柏
52	我的麦克风	潘玮柏
53	全心全意	孙燕姿
54	神奇	孙燕姿
55	坚持到底	阿杜
56	他一定很爱你	阿杜
57	独照	容祖儿
58	一拍两散	容祖儿
59	海浪	黄品源
60	小薇	黄品源
61	嫁妆	陈慧琳
62	左拥右抱	陈小春
63	盛夏的果实	莫文蔚
64	十年 HOT	陈奕迅
65	太委屈	陶晶莹

经典流行 / 纯美音乐

代码	歌曲	歌手
66	冲锋陷阵	黎明
67	三角志	卢巧音
68	爱情诺曼底 HOT	黄征
69	青藏高原	韩红
70	生如夏花	朴树
71	放生	关心妍
72	花香	许绍洋
73	千千阙歌	陈慧娴
74	人间	王菲
75	领悟	辛晓琪
76	至少还有你	林忆莲
77	一剪梅	费玉清
78	倩女幽魂	张国荣
79	只要你过的比我好	钟镇涛
80	红日	李克勤
81	冰雨	刘德华
82	恋曲1990 HOT	罗大佑
83	梁祝	女子十二月坊
84	茉莉花	女子十二月坊
85	奇迹	女子十二月坊
86	摇篮曲	勃拉姆斯
87	命运	贝多芬
88	回忆	《猫》
89	北国之春	日本民歌
90	红河谷	美国民歌
91	莫斯科郊外的晚上	俄罗斯民歌
92	康定情歌	中国民歌
93	他还是不懂	S.H.E
94	IOIO	S.H.E
95	波斯猫	S.H.E
96	十面埋伏	S.H.E
97	赌神	五月天

传奇组合 / 五音俱全

代码	歌曲	歌手
98	花季	可米小子
99	青春纪念册	可米小子
100	下一站天后	Twins
101	风筝与风	Twins
102	世界儿女	Twins
103	gimme 5	Twins
104	一千零一个愿望	4 in love
105	大地	Beyond
106	喜欢你	Beyond
107	光辉岁月 HOT	Beyond
108	农民	Beyond
109	青苹果乐园	小虎队
110	爱	小虎队
111	蝴蝶飞呀	小虎队
112	红蜻蜓	小虎队
113	超级玛丽	
114	魂斗罗 HOT	
115	聪明的一休	
116	我在马路边捡到一分钱	
117	午后红茶广告歌	
118	麦当劳广告歌	
119	《泰坦尼克号》主题歌	
120	我是一棵菠菜－《河狮东吼》	
121	一辈子的孤单－《粉红女郎》	
122	I believe－《我的野蛮女友》	
123	无间道－《无间道》	
124	地球仪－《圣斗士星矢冥王篇》	
125	圣斗士星矢－《圣斗士星矢》	
126	好想大声说喜欢你－《灌篮高手》	
127	直到世界终结时－《灌篮高手》	
128	手拉手－《汉城奥运主题曲》	
129	Butterfly－跳舞机音乐	
130	para para sakura－跳舞机音乐	

"信"感英语

Happy English　随时随地　轻松体验

最in的英语风潮，
学习娱乐两不误，
助你一臂之力！

发送E到 2000470(移动) 9000470(联通)
0.3元/条

头条新闻

最便捷、时尚的阅读方式用拇指来感受新闻的无穷魅力！
第一时间抢先发送，领先一步即刻开始！

发送W到 2000470(移动) 9000470(联通)　0.3元/条

一切资讯尽在"掌握"！

姓名对对碰

用五段注解为你开启天机，解析你和朋友、同事、亲友、恋人之间的关系

朋友　发送A加异性朋友姓名　发送D加同性朋友姓名　(例:A张三或者D李四)　到
同事　发送Y加异性同事姓名　发送T加同性同事姓名　(例:Y张三或者T李四)　到
亲友　发送Q加亲友姓名　(例:Q张三)　到
恋人　发送L加恋人姓名　(例:L李四)　到

2000470(移动用户)　9000470(联通用户)

接收:1元/条
~姓名解析系列~

宠物宝贝

宠物乐园系列
为"大虾猪"洗澡，陪"麻花兔"嘻叨，给"轻舞肥羊"喂食，它们的快乐就是你的快乐!!
发送PHA查询价格(此条免费)

发送P到 2000470(移动) 9000470(联通)

赶快来领养一个可爱精灵吧!

拇指奥林匹克

不去雅典，疯狂奥运照样体验！
活动你的拇指，跳水、足球、射击激烈赛事玩不停！
接收：0.2元/条

发送 M 到 2000470(移动用户) 9000470(联通用户)

还有国际名牌运动品等你来拿!

前世情今生缘

百年修得同船渡，千年修得共枕眠！
前世与你牵手的有情人，
今生还在灯火阑珊处等着你吗？

发送你的出生年月日(8位)到 2000470(移动) 9000470(联通)
(例:19780504)

五段精彩注解让你重温与前世爱人剪不断的情丝！

纯属娱乐
接收:1元/条

掌上灵通

客服电话:021-53854588　网址:www.LT2000.com.cn　上海掌上灵通咨询有限公司

本页所有服务订阅在六个月内有效,到期后服务定制将发生更改,恕不另行通知。

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN